
古い!
レトロゲームの必須ガイド
retro GAMER
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | NINTENDO | NEO GEO
F-ZERO
NINTENDO NOS LLEVÓ HACIA EL FUTURO A 1000 KM/H
1942
CAPCOM CONTRA LA FLOTA JAPONESA
メイキング
SPACE HARRIER
EL LEGENDARIO YU SUZUKI NOS CUENTA CÓMO CREÓ SU CLÁSICO ARCADE EN UNA ENTREVISTA EXCLUSIVA
他には
DIG DUG
BLACK TIGER
PIT-FIGHTER
CENTIPEDE
TWISTED METAL
JUNGLE WARRIOR
BLADE RUNNER
TOP 25 ATARI ST
MAGNAVOX ODYSSEY
MASTER OF DARKNESS
DIDDY KONG RACING
AMSTRAD GX4000
25 AÑOS DESPUÉS, BUSCAMOS LAS RAZONES DEL FRACASO DE LA CONSOLA DE AMSTRAD



Coordinador: **Bruno Sol**

Colaboradores: **Javi Sánchez, John Tones, Bruno Louviers, Roberto Ganskopf, Juan García, David Bläck, Julen Zaballa**

EDITA **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.**



Director General: **Manuel del Campo**
Director del Área de Videojuegos: **Javier Abad**
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**
Marketing: **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales: **Jessica Jaime**
Equipo Comercial: **Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan y Estel Peris**

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 540 777 Fax. 902 54 01 11

DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA

Hispamedia, S. L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI

Tel. 91 806 61 51

Retro Gamer no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

"Retro Gamer Colección" se publica bajo licencia de Imagine Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Imagine Publishing Limited y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Imagine Publishing Limited. © 2013 Imagine Publishing Limited
www.imagine-publishing.co.uk"



SUMARIO

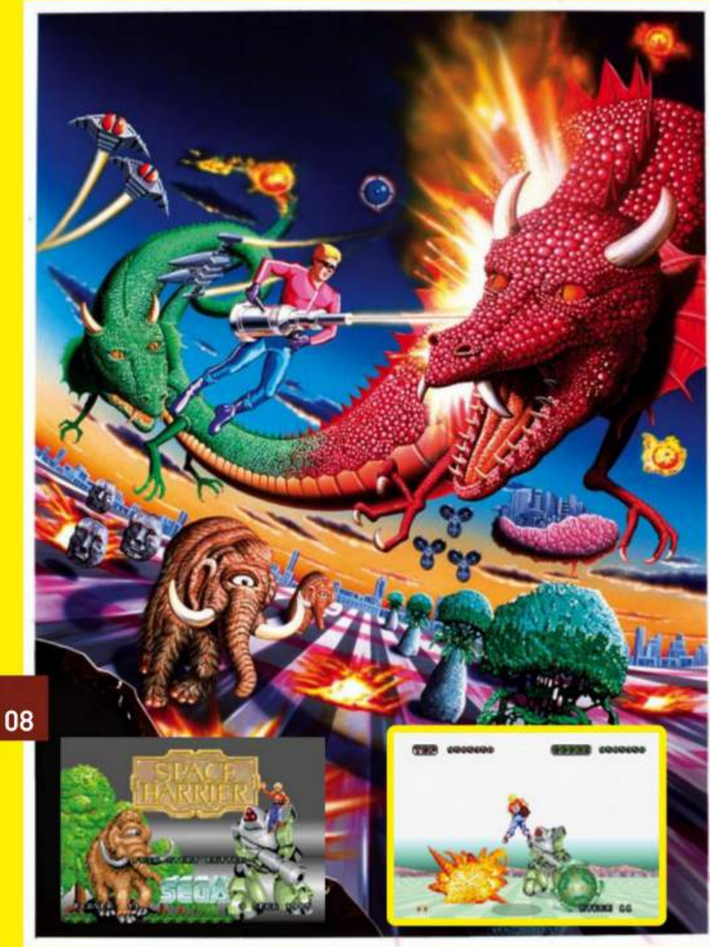
>> Retro Gamer 13 La revista con calidad de imagen RGB

RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



08

SPACE HARRIER

El mítico Yu Suzuki se sienta con nosotros para contarnos, en exclusiva, la génesis de uno de sus primeros éxitos recreativos para Sega.



18

F-Zero

El juegazo que nos demostró el potencial del Modo 7 de SNES.

50

Black Tiger

Hombretones agarrados a columnas, dragones, orcos... revisamos este clasicazo de Capcom.

82

Jungle Warrior

Hablamos con los creadores de este clásico del soft español en su 30 aniversario.



UN REGRESO UN TANTO AGRIDULCE

YA ES POSIBLE ADQUIRIR EL ESPERADO POR MUCHOS ZX SPECTRUM VEGA

» El logo de Sinclair sigue hechizándonos con sus cantos de sirena.

Aunque poco tiene que ver con el mítico ordenador británico, la "reedición" de la máquina de 8 bits ya ha sido puesta a la venta. Como es sabido, el proyecto comenzó su andadura (avalado por el mismísimo Sir Clive Sinclair) a través de la tan de moda financiación colectiva y a día de hoy cualquiera puede comprar una unidad, aunque el feedback de los usuarios está siendo contradictorio.

Para empezar, la selección de juegos es bastante mediocre, con la excepción de los títulos de Ultimate, algunas producciones españolas y poco más, ya que no hay ni rastro del 95% de juegos que nos interesaría volver a disfrutar, como por ejemplo del catálogo de Ocean. Sí, son mil títulos, pero la inmensa mayoría sobra, como una selección de aventuras gráficas un tanto pobre y difícil de jugar por la naturaleza del Vega. Además, y hablando ya del aparato en sí, el hecho de contar con cuatro cables (imagen vía RCA, dos de audio y uno de alimentación por USB o fuente) que salen del pequeño pad-consola provoca que este tenga tendencia a "irse de cabeza". Eso sí, la cruceta y los botones no son lo esperado pero cumplen bien su papel, y la ergonomía del dispositivo lo hace agradable de usar.



» Entre los juegos que encontraréis en su interior hay 16 clásicos de Topo Soft.

Lo malo viene principalmente de varios aspectos muy criticados por sus primeros compradores, como tener que seleccionar el control en todos los juegos que introduzcamos a través de su puerto para tarjetas SD, ya que no hay una función universal para ello y sólo vienen mapeados los que incorpora de serie. Por otro lado, la calidad de imagen es correcta en un televisor de tubo pero nefasta en los actuales al carecer de HDMI y su correspondiente escalado, aunque casi peor es el inexistente soporte oficial que se está dando para solucionar los problema que van surgiendo. Si a todo ello le sumamos los 160 euros que cuesta el ZX Spectrum Vega puesto en casa, el resultado es un producto aprovechable por los fans más acérrimos del querido ordenador de Sinclair pero poco interesante para quien simplemente tenga ganas de experimentar con él.



» ZX Spectrum Vega nos ha sorprendido con su pequeño tamaño.



» Las teclas reproducen el diseño original del mítico "gomas" de nuestra infancia.

SNK PLAYMORE CAMBIA DE MANOS

LA HISTÓRICA COMPAÑÍA JAPONESA DEJA DE SERLO TRAS HABER SIDO ADQUIRIDA POR UN CONSORCIO CHINO

El auge del nuevo gigante asiático y el estancamiento del viejo ha provocado que una de las empresas que marcó nuestros años jóvenes haya cambiado de propietarios. Los rumores comenzaron en marzo de este año por una serie de movimientos en la Bolsa de Hong Kong, los cuales aseguraban que una clásica compañía de hardware y software con sede en Osaka iba a ser participada por Leyou Technologies. Como ya se sospechaba, aquella no podía ser otra más que SNK Playmore.

La empresa adquiriente se fundó en 1998 en China y ha tenido a los productos derivados del pollo como objeto de su negocio hasta hace bien poco, cuando decidió apuntar a la diversificación de actividades. Los 57 millones de euros pagados a cambio del 81% de las acciones de la mítica compañía servirán para utilizar sus propiedades intelectuales en varias clases de productos y también en juegos, aunque nos tememos que lo poco que quedaba de la SNK clásica se haya perdido para siempre.

NOS VEREMOS EN RETROBARCELONA 2015

LOS FANS DEL RETRO TIENEN UNA CITA INELUDIBLE EN EL MUSEU MARÍTIM DE BARCELONA, EL 14 Y 15 DE NOVIEMBRE.

Justo en el momento de cerrar la edición de este número de Retro Gamer nos ha llegado la confirmación de las fechas y el emplazamiento en el que tendrá lugar Retrobarcelona 2015. En esta ocasión el lugar elegido será el Museu Marítim de la ciudad condal, que acogerá, durante dos días, conferencias, stands, torneos y exposiciones que harán las delicias de todos los fans del Retro. Además, gracias a la iniciativa Videojuegos por Alimentos, podrás llevarte a casa material Retro al donar alimentos no perecederos para los más necesitados. Otro motivo más para no faltar a la cita. Esperamos veros a todos por allí.





GAME GEAR VUELVE A LA PALESTRA

TRES INTERESANTES NOVEDADES RESCATAN LA PORTÁTIL DE SEGA

Un flamante kit japonés llamado GGLCD no sólo añade una pantalla con mejor iluminación y claridad, sino que suma a la portátil la capacidad de sacar señal RGB para conectarla a un televisor. El nuevo display tiene una resolución de 320x240 y el escalado apenas se nota, por lo que el gasto de 70 euros que cuesta la placa (pantalla aparte) merece la pena.

Por otro lado, un habilidoso fan de lo retro ha conseguido el proceso inverso al que lográbamos con el Master Gear Converter: jugar con los cartuchos de GG en Master System. El proceso es puramente artesanal y exige colocar las "tripas" de la portátil en la consola de sobremesa, además de añadir a aquella una salida de vídeo y hacer que los pads funcionen con ambas máquinas (sumando también el botón de Start a estos últimos). Como podéis imaginar, no hay ningún interés comercial tras esto, así que más vale preparar el soldador.

Y para terminar, el equipo responsable del GGLCD ha logrado hacer funcionar los cartuchos de MSX en GG. El adaptador demanda ciertos conocimientos de electrónica y aún está en desarrollo, por lo que aún no tiene fecha de venta ni precio. El malo es que los juegos para MSX2 no van a ser compatibles, aunque esto ya sería pedirle demasiado a GG.

» Jamás habríamos soñado con jugar con clásicos MSX en la Game Gear.



» Una modificación genial, solo apta para auténticos reyes del soldador.

» ¿Cansado de dejarte los ojos en la GG? ¿Te gustaría hacerlo en el TV?



» N20: Nitrous Oxide es solo la punta de lanza de un prometedor catálogo de clásicos PSX en PC.

CLÁSICOS PLAYSTATION EN STEAM

CONSOLE CLASSICS AÑADE VARIOS INCUNABLES DE PSONE AL CATÁLOGO DE STEAM

Buggy y el vertiginoso *N20: Nitrous Oxide* ya están disponibles en PC, de manera totalmente legal, a través de Steam. Ambos clásicos de la primera PlayStation suponen solo una avanzadilla dentro de los planes de Console Classics, quienes preparan el desembarco de otros títulos como *Koudelka*, *Tatsunoko Fight* o *Battle Arena Toshinden 2*.

Aunque si hay un título que nos ha llamado la atención dentro del catálogo de futuros lanzamientos, ese es sin duda *D*, la obra maestra del fallecido, y muy añorado, Kenji Eno. Aunque el paso del tiempo ha causado estragos en los gráficos de este Survival Horror, la crudeza de algunas de sus imágenes (potenciadas por un audio escalofriante) siguen siendo capaces de helar la sangre al jugador más aguerrido. Seguiremos la pista a Console Classics y os mantendremos informados de sus próximos movimientos.



» El amor por la DC sigue dando frutos tan maravillosos como este.

TIRANDO DEL CABLE EN DREAMCAST

UN MOD CONVIERTE EN INALÁMBRICO EL MANDO DE LA ÚLTIMA CONSOLA QUE FABRICÓ SEGA

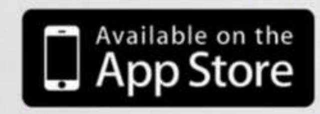
Es indudable que nos hemos acostumbrado a los mandos sin cables, y cuando llega el momento de conectar las consolas clásicas nos da cierta pereza tener que jugar atados a un "cordón". Por ello, cualquier iniciativa que solucione la papeleta es bienvenida, más aún si podemos utilizar el mando original de la máquina.

Un vendedor de eBay con sede en Grecia, dedicado a realizar mods de todo tipo, ha conseguido incluir en el mando nativo de Dreamcast un receptor Bluetooth y una batería de litio (que dura hasta catorce horas y se recarga vía micro-USB). Incluso es posible emular dos VMUs y un Rumble Pack. Eso sí, su precio es alto: unos 135 euros por el mando y su receptor. A pesar de este detalle el stock está actualmente agotado y se espera que el próximo lote también acabe vendiéndose a toda velocidad.

Disfruta de tu revista favorita

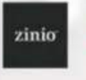
en formato **digital**

Smartphone • Tablet • Apple Mac • Windows PC













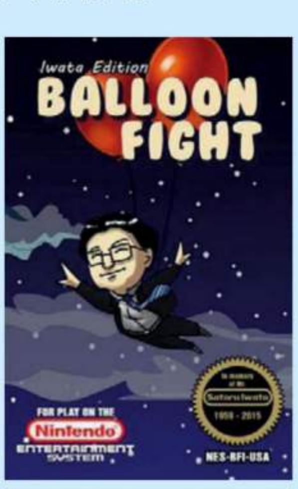


» Iwata dejó su huella en un montón de clásicos. Gracias a él disfrutamos de Earthbound.

NUNCA LE OLVIDAREMOS, SR. IWATA

EL PRESIDENTE DE NINTENDO FALLECE A LOS 55 AÑOS.

El pasado 11 de julio se producía la fatal noticia, tras meses de rumores acerca del estado de salud de Satoru Iwata después de saberse que padecía de un tumor maligno en las vías biliares. Su labor en HAL Laboratory (de la que llegó a ser presidente en 1993 tras haber entrado a trabajar como programador trece años antes) y la posterior como presidente de Nintendo desde 2002 siempre será recordada, sobre todo por los años dorados a nivel comercial que vivió aquella con el lanzamiento de Wii y Nintendo DS. Los mensajes de condolencia se han prodigado por todo el planeta. E incluso ha sido homenajeado a través de una de sus creaciones, *Balloon Fight*. El hacker John Riggs ha creado un mod para la ROM de NES que nos pemite jugar como Iwata. Descanse en paz.



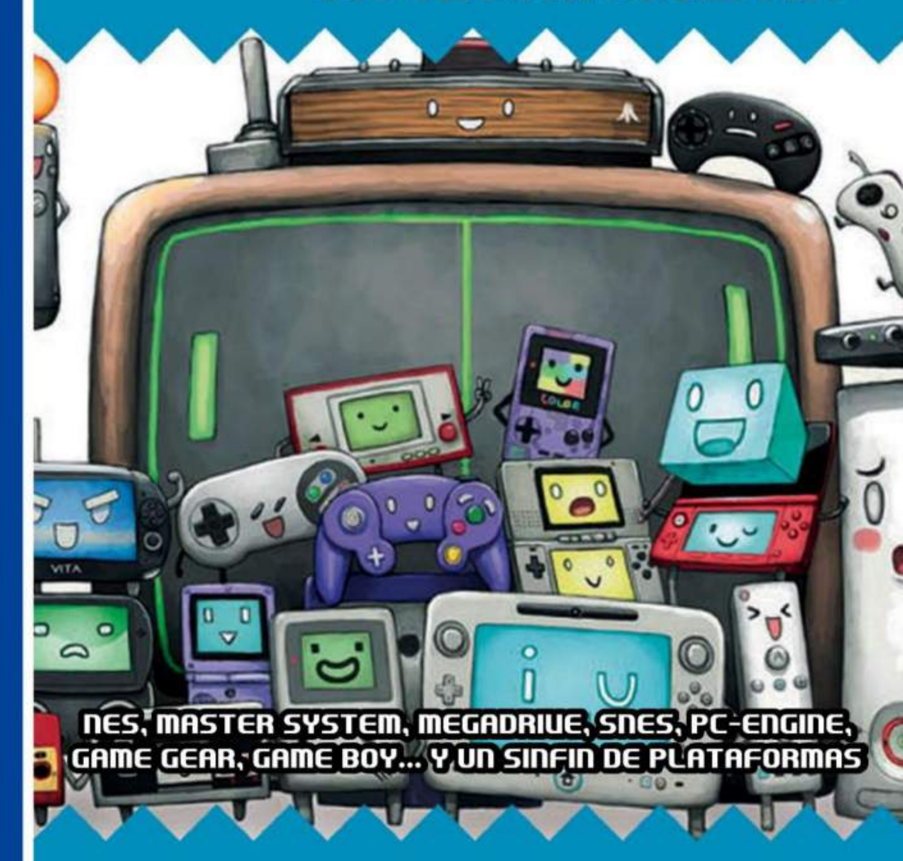
» Sin duda, un precioso homenaje a un gran hombre. Esta industria no será igual sin él.



» Riggs usó un sprite de Mother para crear al Iwata de Ballon Fight.



TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS RETRO



¿NO ENCUENTRAS UN VIDEOJUEGO? TE LO BUSCAMOS

¡MEJORA TUS CONSOLAS! POTENCIAMOS Y REPARAMOS TUS CONSOLAS RETRO

NOS PODRAS ENCONTRAR EN

RONDA EUROPA 464-466, SABADELL (BARCELONA)
Tel: 93 193 74 28
www.facebook.com/tiendafinalgames

Y AHORA TAMBIEN EN NUESTRA TIENDA ONLINE
www.finalgames.es



Space Harrier

A mediados de los 80, solo una recreativa podía presumir de combinar la emoción de una montaña rusa con la mecánica de un shoot-'em-up. Nick Thorpe se une a Yu Suzuki para regresar a Fantasy Zone…

En el mundo de la aviación militar, el Harrier es todo un icono. Este avión se ganó el apodo de 'Jump Jet' gracias a su inusual habilidad para despegar y aterrizar en vertical, sin necesidad de requerir una pista para ello. En la industria de los videojuegos, el salto de Yu Suzuki desde la oscuridad hasta el estrellato también fue prácticamente vertical. Tras trabajar en la programación de *Championship Boxing* para la consola SG-1000 de Sega, Suzuki diseñó el mítico *Hang-On*, con aquel revolucionario mueble que imitaba una moto a escala real. Después de aquello, Suzuki ambicionaba crear un shooter protagonizado por el icónico caza.

"El plan original incluía al avión militar Harrier", recuerda el legendario diseñador de recreativas, "pero no quedaba suficiente memoria para los gráficos, asi que tuvimos que decantarnos por la ciencia ficción. A pesar de ello, quisimos conservar el nombre Harrier y se convirtió en *Space Harrier*". La tarea que debían afrontar no parecía sencilla. La idea de hacer un shooter 3D ya era, por si sola, todo un desafío, como recuerda Suzuki: "Antes de *Space Harrier* los shooters en 3D no tenían éxito. Cuando presentamos la idea, el subgénero era aún un tabú debido a que los enemigos eran demasiado pequeños para acertarles."

Sega ya tenía experiencia en este campo. En 1982 la compañía lanzó la recreativa *Zoom 909*, más conocida en Occidente bajo el título de *Buck Rogers: Planet Of Zoom*. Aunque era impresionante a nivel técnico y se versionó a practicamente todos los sistemas domésticos de la época, eso se debió más a un intento por recuperar el coste de la licencia que a su éxito en los salones recreativos. Tanto *Buck Rogers* como el siguiente shooter 3D de Sega, *Sub-Rock 3D*, compartían el mismo problema: unos enemigos demasiado pequeños a los que era difícil acertar. Otras compañías apostaron por los shoot-'em-ups con perspectivas 3D, como *Tempest* y *Gyruss*, pero sortearon el problema al imponer limitaciones a la hora de movernos y apuntar. Suzuki y el equipo de *Space Harrier* querían ofrecer la misma libertad que las anteriores placas de Sega, y encontraron la clave en el avión que inspiró originalmente el proyecto: "Para solventar este problema incorporamos el sistema de fijar los blancos con misiles, como hacían los cazas, y eso nos permitió crear un sistema de disparo sencillo".






» Yu Suzuki ha sido el responsable de algunas de las recreativas más legendarias de Sega.

La otra gran ventaja de la que dispuso *Space Harrier* sobre *Buck Rogers* y *Sub-Roc* era el acceso a los avances tecnológicos que se estaban gestando dentro de la propia Sega. "Estaba interesado en un algoritmo que acelerara la tecnología de 8-bit," nos explica Suzuki. Sin embargo, cuando llegó el momento no lo necesitó. De la misma manera que *Buck Rogers* se desarrolló a partir de la tecnología utilizada en *Turbo*, *Hang-On* permitió a Suzuki trabajar con tecnología gráfica de 16-bit y *Space Harrier* le dió la oportunidad de profundizar en ellla. Pero a pesar de tener acceso a lo último en hardware gráfico, Suzuki recuerda cómo el proceso seguía teniendo sus limitaciones. "Afrontamos un montón de dificultades, especialmente en lo referente al hecho de que en aquel momento utilizábamos un line buffer que no nos permitía incorporar demasiados objetos en línea. Así que nos vimos obligados a dispersar los objetos por toda la pantalla."

Suzuki ya tenía la tecnología, pero ahora restaba darle un aspecto gráfico a su altura. No nos sorprende



SPACE HARRIER 101

■ *Space Harrier* es un shoot-'em-up en el que el héroe que le da título intenta salvar Fantasy Zone, hogar de los dragones. Harrier vuela (y corre) constantemente por la pantalla mientras destruye enemigos, esquiva obstáculos, y sortea auténticos enjambres de proyectiles.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Sega
» **DESARROLLADOR:** Sega
» **LANZAMIENTO:** 1985
» **PLATAFORMAS:** Coin-op, Varios
» **GÉNERO:** Shooter sobre raíles en 3ª persona

» [Arcade] *Space Harrier* es un juego vibrante, en el es imposible estarse quieto ni un segundo.

que Suzuki apostara en un principio por una temática realista. Teniendo en cuenta el notable elemento de simulación que ofrecía *Hang-On* y las preferencias del genio de AM#2 por el realismo, como quedaría patente en sus creaciones posteriores, la ambientación sci-fi de *Space Harrier* siempre se ha considerado una rareza dentro de su obra. El juego requería una enorme cantidad de memoria asi que el equipo tuvo que sortear las restricciones y tirar de imaginación. Aunque no podían crear sprites demasiado complejos, el equipo tenía acceso a una paleta de miles de colores y pudieron repartir un montón de sprites por toda la pantalla.

"Me gustaba la obra de Roger Dean y la película *La Historia Interminable*" explica Suzuki, "asi que diseñé el juego como un homenaje a ellos. La influencia de la peli de Wolfang Petersen no sorprenderá a cualquiera que haya jugado a la recreativa, si recordamos las fases de bonus en las que cabalgábamos sobre el drágon Uriah. La influencia de Roger Dean, aunque algo menos obvia, se aprecia en el hermoso y surrealista universo del juego, con rocas flotando en el aire y todo tipo de criaturas delirantes acosando al protagonista en escenarios como Amar o Minia. También se aprecian otras influencias pop – los robots Dom están claramente inspirados en los mechas de la mítica serie *Gundam*. A pesar de todo, la meta era mantener una estética apta para el público familiar. Cuando preguntamos a Suzuki si algún diseño (de los enemigos) se quedó en el tintero, nos responde: "Algunos eran demasiado grotescos, asi que decidimos no utilizarlos."

Un elemento crucial de la estética de *Space Harrier* eran los jefes, que tuvieron que ser creados en un periodo de tiempo extraordinariamente corto. "La verdad es que no nos dieron demasiado tiempo para desarrollar el juego," confiesa Suzuki, "asi que nos planificamos para crear seis jefes en menos de tres meses, lo que implicaba crear un jefe cada dos semanas." Esto explica el reciclaje de enemigos normales en el diseño de los jefes, al igual que el desfile de jefazos en el último nivel del juego. Sin embargo, los jefes eran bastante distintivos y fáciles de identificar: el dragón que ejercía de primer jefazo, Squilla, la bestia esquelética de dos cabezas, Salpedon, y el penúltimo jefe, Wi Wi Jumbo, son buenos ejemplos. Además, sus diseños son un maravilloso ejemplo de economía en los gráficos. Los jefes están confeccionados con ocho sprites que se mueven en secuencia para dar un efecto 3D, pero la mayoría son sprites repetidos - solo hay que ver los segmentos del cuerpo de Squilla o las rocas que protegen a Syura. La economía en el apartado gráfico

> "Me gustaba la obra de Roger Dean y la película La Historia Interminable asi que diseñé el juego como un homenaje"
> Yu Suzuki

MUEBLE
■ Se construyeron tres tipos de muebles: uno para jugar de pie, otro con asiento y el más lujoso, con asiento y movimiento

MANUFACTURA
■ El mueble fue creado, de manera independiente, por una compañía llamada Mechatronics. Posteriormente se adaptó a *Space Harrier*.

ARTE
■ Aunque los gráficos de la máquina eran gloriosos, no nos habría disgustado disfrutar en el juego de esta estética cute.

ASIENTO
■ Confortable en breves sesiones de juego. Pero te dejaba el trasero como una piedra si pasabas mucho tiempo sobre él.

es algo que se repite a lo largo de todo el juego. La gran mayoría de los objetos tienen muy pocos frames de animación, o incluso ninguno. Si se mira bien de cerca, los icónicos mamuts de un solo ojo no están animados durante el juego, por no hablar de los Ida, las cabezas de piedra. Los enemigos eran enormes, y rebosaban colorido, pero tampoco eran un prodigio visual. Sega lo apostó todo al movimiento. El equipo de Suzuki, en esencia, buscaba engañar a los ojos del jugador, moviendo a los enemigos constántemente mientras permanecían en pantalla el mínimo tiempo posible. El juego tendría que ser frenético, o daría al jugador la impresión de estar combatiendo a un montón de recortables.

El impacto que cosechó la coin-op entre los parroquianos de los salones recreativos es bien conocida – fue un exitazo. *Space Harrier* supuso un auténtico shock. No sólo por sus coloridos gráficos sino por su vertiginosa mecánica [...]. Una experiencia que sigue impresionando hoy en día, a pesar de las tres décadas transcurridas desde entonces, sobre todo si uno tiene la fortuna de vivirla sentado en el mueble más lujoso, dotado de movimiento, lo que le convirtió en el centro de todas las miradas en cada sala de juegos. Sega también comercializó un mueble sin movimiento y una cabina para jugar de pie, aunque con ello se perdía buena parte de la gracia de la recreativa.

La combinación de *Space Harrier* y su mueble con movimiento parecía el matrimonio perfecto entre software y hardware, pero de acuerdo a lo que nos comenta Suzuki, no era una parte importante de su plan. "El equipo de Mechatronics desarrolló la cabina de manera independiente. Más tarde la modificamos para adaptarla a *Space Harrier*", nos explica. De hecho, el equipo de Suzuki solo se limitó a asesorar al de hardware. "Cuando llegó el momento de modificar el mueble gestionamos con ellos la velocidad de la cabina, su resistencia y las especificaciones del acelerador, por citar algunos ejemplos. Y por supuesto nosotros nos encargamos de regular el sistema de control del mueble."

El sonido era otro elemento clave de la experiencia *Space Harrier*. Las voces digitalizadas, aunque breves y no muy numerosas, se



» [Arcade] Los surrealistas escenarios de *Space Harrier* estaban inspirados en la obra de Roger Dean.



» [Arcade] En algunos puntos era imposible destruir nada, y todo consistía en esquivar.



» [Arcade] El patrón de los colores variaba en cada fase, desde tonos deserticos hasta delirantes colores pastel.

ピクセルパーフェクト

Una selección de enemigos a batir

PARKOMEN

SPACE JET

CANARIES

MUKADENS

MISIL

JET PLANE

SKETG

BINSBEEN

LUPER

TOMOS

MANMOS

DOM ROJO

DOM VERDE

DOM AZUL

IDA

ファンタジーフライト

Es difícil sentirse bienvenido en Fantasy Zone cuando te reciben criaturas tan grotescas y belicosas como estas…

FASE 1
SQUILLA

■ Convertido en todo un icono, este salado dragón ejerce de primer jefazo, disparando y cubriéndose con su propio cuerpo a medida que se retira al fondo de la pantalla. Solo podrás dañar a Squilla disparándose en la cabeza, así que espera a que vaya hacia tu posición.

FASE 2
IDA

■ Las cabezas de piedra que han estado dándote la turra a lo largo del nivel han vuelto, solo que ahora orbitan sobre otra cabeza, de tonos verduzcos, que debes destruir. La verdad es que como jefe es bastante sencillo y mucho más asequible que Squilla.





FASE 3
GODARNI

■ ¿Puede haber algo peor que Squilla? ¡Un dragón de dos cabezas, obviamente! Godarni escupe bolas de fuego por ambas cabezas y, al igual que Squilla, es vulnerable a los disparos en la testa. Lo malo es que cada cabeza recibe el daño de manera independiente – si una es destruida la otra seguirá vivita…y disparando.



FASE 4
DOM

■ Estos mechas estilo *Gundam* atacan en formación, pegándose a los flancos de la pantalla y cambiando de lado con un gran salto. Son pocos y no muy resistentes, aunque tienen el gatillo flojo y te escupirán un montón de porquería antes de estallar.

FASE 6
ROLLIES

■ Los Rollies atacan bien juntitos, lanzando sin parar peladillas multicolores. Afortunadamente son bastante fáciles de destruir – todo lo que necesitas es apartarte de su línea de fuego y responderles con su misma medicina, sin parar de moverte.



FASE 7
TETRAHEDRON

■ Estos enemigos, que atacan en formación, son un tanto puñeteros, ya que se pliegan para protegerse cuando dejan de disparar. Muévete en el sentido contrario a ellos y aprovecha cuando se abran para acertarles de pleno.



FASE 8
SYURA

■ La primera variación de Ida despliega la misma cabeza central, solo que esta vez tiene un cinturón de rocas orbitando a su alrededor. Dirige toda tu potencia de fuego hacia ellas y Syura será historia en segundos.



FASE 9
DOM MKII

■ El mecha gigante ha vuelto, y esta vez adopta un tono multicolor junto antes de lanzarnos su ataque más poderoso. El cambio de aspecto le delata, así que espera a que haya soltado toda la andanada y no tengas piedad. Unos cuantos tiros y morderá el polvo.



FASE 10
TOMOS

■ A diferencia de otros jefes, los Tomos aparecen sin bombo ni platillos, a traición, y para atormentarte con su habilidad, al igual que los Rollies, para plegar parte de su anatomía a modo de escudos. Da igual que si la mayoría de tus disparos reboten. Suelta todo lo que tengas, no dejes de moverte, y vencerás.

FASE 11
SALPEDON

■ La versión esquelética de Godarni se comporta exactamente igual que cuando tenía piel y huesos. Apunta a las dos cabezas, esquiva la sartenada de disparos y no te detengas hasta que los dos extremos de Salpedon se conviertan, por fin, en polvo.





FASE 14
BARBARIAN

■ Al igual que Syura, Barbarian está formado por una cabeza central rodeada de un montón de Lupers en órbita. Una vez más, la manera de destruirle es idéntica a la de casos anteriores: liquida a los Lupers y Barbarian no te durará ni un asalto. Pintón pero muy flojo.

FASE 13
OCTOPUS

■ Otra vaciación de los Rollies, este jefe parece más resistente que sus antecesores pero su ataque en formación lo convierte en una auténtica diana. Por muy mala que sea tu puntería le acabarás acertando, aunque esquivar sus ataques no será sencillo.

FASE 15
VALDA

■ Y seguimos con las variantes esqueléticas, en este caso con la osamenta de Squilla, que recibe el nombre de Valda. A pesar de su grotesco aspecto, su patrón de ataque es idéntico al del primer jefe. Y la manera de liquidarlo, también.

FASE 16
STANREY

■ Stanrey es tan colosal como indestructible, asi que ni te molestes en dispararle. De lo único que deberías de preocuparte es de los Doms que brotan de la bodega de esta nave especial. Para complicar aun más las cosas, debes procurar no estrellarte con los obstáculos que aparecen.

FASE 17
WI WI JUMBO

■ Con diferencia, el jefe más grotesco de toda la placa. Una pareja de Komainn genera el escudo que protege a este "señor/dios/troglodita". Y por si fuera poco, el trío no para de arrojarte todo tipo de proyectiles. Ignora a los chuchos y vé directo a por Jumbo. Si sigues vivo, claro.

FASE 18
HAYA-OH

■ Esta pareja de dragones no aparecía en la recreativa, sino que se añadió a la conversión de Master System y desde entonces ha estado presente en otras adaptaciones. Es diabólicamente ágil. Anécdota de regalo: Haya-Oh se llamó así como homenaje al, por entonces, presidente de Sega, el mítico Hayao Nakayama.



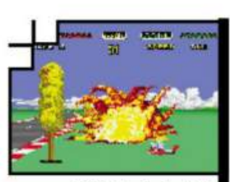
convirtieron en todo un icono. Cada partida arrancaba con el alegre "Welcome to the Fantasy Zone!", cada vez que mordíamos el polvo podíamos escuchar el grito agonizante de Harrier, al que le seguía un "Get ready!" al volver a ponernos en marcha, y un"You're doing great!" cuando neutralizábamos a un jefazo. El responsable de la música de *Space Harrier* no fue otro que el gran Hiroshi "HIRO" Kawaguchi, el mismo que acababa de firmar los temazos de *Hang-On* y quien nos brindaría, en años posteriores, las inolvidables bandas sonoras de *OutRun* o *After Burner*. Cualquiera que haya jugado con la máquina original, o con algunos de sus ports, seguro que podrá tararear de memoria el pegadizo tema que nos acompañaba a lo largo del juego.

Para su época, fue una melodía cargada de épica y ambición, capaz de deleitarnos

> **"Mechatronics diseñó la cabina por separado. Nosotros regulamos el sistema de control."**
> Yu Suzuki

durante casi tres minutos sin recurrir al looping. A pesar de que sonar constántemente, el tema principal de *Space Harrier* lograba no ser repetitivo, pero sería injusto no recordar el resto de estupendas melodías creadas por HIRO, incluyendo las que acompañan a la aparición de los jefes. Kawaguchi aportó un toque distintivo a cada jefazo – En contraste con la tonadilla de Squilla, trepidante como las de otros arcades de la época, Ida era escoltado por un poderoso bajo mientras que la música de Godami era casi relajante. Tampoco podemos olvidar la breve, dulce y algo tristona melodía de la pantalla de récords, White Summer.

Hasta ahora hemos hablado demasiado sobre elementos secundarios – los gráficos, la música, el mueble – y poco sobre el diseño del juego, más allá de cómo solucionaron el problema de los enemigos pequeños, crucial para sacar adelante el proyecto. ¿Sería justo decir que el éxito de la recreativa fue debido a su rompedora tecnología? Yu Suzuki no está de acuerdo. "La tecnología Super Scaler fue muy importante a la hora de aumentar la velocidad, pero no creo que tuviera un papel tan crucial en el éxito de la máquina." No podríamos estar más de acuerdo. No importa todo lo espectacular que fuera una recreativa. Si esta no lograba "picarte el gusanillo" no volvías meter una segunda



MADE IN YU SUZUKI

HANG-ON (EN PANTALLA)
PLATAFORMA: Coin-op
AÑO: 1985

OUTRUN
PLATAFORMA: Coin-op
AÑO: 1986

AFTER BURNER
PLAT.: Coin-op
AÑO: 1987

moneda en la máquina – y no olvidemos que la coin-op también debía comercializarse, con éxito, en cabinas sin movimiento.

La novedad del elemento 3D sin duda impactó entre los jugadores de la época, pero cada elemento del juego se cuidó al máximo. "Tenía el convencimiento de que un sistema de control lineal era lo mejor para un juego en el que volabas", nos explica Suzuki cuando le preguntamos sobre la decisión de recurrir a los controles analógicos frente a un joystick digital. Era importante que el jugador pudiera apuntar y disparar con la menor dificultad, lo que implicaba proporcionarle el mayor grado de control posible. También se cuidó al máximo la manera de actuar de los enemigos, ofrecer la mayor variedad posible en su comportamiento para mantener en tensión al jugador. La placa incluiría obstáculos pasivos como árboles y rocas flotantes, junto a enemigos que no paraban de moverse y disparar. Por supuesto, existía una distinción entre las amenazas que podías eliminar y las indestructibles, que debías esquivar. "Tener dos tipos de objetos hizo que el juego fuera más divertido e interesante", nos comenta Suzuki.

S*pace Harrier* era un juego simple – después de todo, consistía en disparar y no parar de moverse – pero también era muy sólido, con una experiencia de juego perfectamente diseñada. El primer nivel te enseñaba todo lo que necesitabas saber sobre el juego. Los obstáculos del suelo no eran mera decoración, pero podías escapar vivo de los arbustos, aunque fuera dando un inoportuno traspiés.



» [Arcade] Dom es un enemigo bastante agresivo, con un diseño heredado de los Gundam.

Aunque la lógica nos haga creer que lo mejor es disparar a lo loco, el hecho de que los enemigos siempre apunten directamente a Harrier significa que los jugadores pueden optar directamente por dedicarse a esquivar la lluvia de balas hasta alcanzar el siguiente nivel, procurando siempre, claro está, no "comerse" a los enemigos que vuelan como kamikazes contra nuestro personaje. Solo se nos fuerza a combatir en determinados duelos contra jefes, que son imposibles de superar sin eliminarles antes. La alternancia entre eliminación y evasión se prolonga a lo largo de todo el juego. En algunos niveles, como Olisis, estamos bajo un fuego enemigo constante, pero seremos capaz de responder de igual manera. Pero en otros puntos del juego, como en el arranque del cuarto nivel, Ceiceil, nada puede ser destruido, poniendo a prueba la pericia del jugador para controlar a Harrier.

> **"Creo que el placer que sientes al acertar sobre los enemigos es uno de los mayores atractivos de Space Harrier"**
> Yu Suzuki

La placa distribuye inteligentemente el contenido a lo largo de sus fases. Siempre hay una razón para meter otra moneda en la máquina, ya que van apareciendo nuevas clases de enemigos de manera constante. Los dos enemigos que acompañan a Harrier en la pantalla del título, Dom y el mamut, no aparecen hasta el cuarto y el séptimo nivel, respectivamente. La tentación de mostrarlo todo en los primeros minutos siempre rondaba por la cabeza de los diseñadores de recreativas, conscientes de que eran pocos los jugadores que llegaban hasta el final. Pero los creadores de *Space Harrier* quisieron reservar algunas de las set-pieces más espectaculares para el final, a modo de recompensa para los más hábiles (o más pacientes). El asalto de la

» [Arcade] Algunos ports de *Space Harrier* alteraron el sprite de Dom debido a su semejanzas con los mechas de *Gundam*.





» [Arcade] Aunque en el juego nos enfrentamos a variantes de los mismos jefes, Wi Wi Jumbo solo hay uno.

バトルシーン

La aventura de Space Harrier en Fantasy Zone solo fue el comienzo de su odisea...



SPACE HARRIER 3-D 1988

■ Justo un año después del final de *Space Harrier*, el Rey Dragón falleció y se libró una guerra por su sucesión. Uriah debería ocupar el trono, pero su malvado primo no opinaba igual. Esta exclusiva de Master System explotaba bien sus gafas 3D, pero era aun más brusco que el anterior port.



SPACE HARRIER II 1988

■ Sega regresó a Fantasy Zone para demostrar el poder de Mega Drive. Kotaru Hayashida dirigió la secuela, que daba a los jugadores la oportunidad de elegir nivel inicial y un nuevo nivel de bonus. Tuvo adaptaciones para Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Spectrum y C64.



SPACE FANTASY ZONE 1991

■ Este juego de PC Engine CD, no comercializado, une las franquicias *Space Harrier* y *Fantasy Zone*. Parece un remake 3D de *Fantasy Zone* – Opa-Opa vuelva por la pantalla al estilo de Harrier mientras liquida enemigos de *Fantasy Zone*, con melodías de *Space Harrier*.



PLANET HARRIERS 2001

■ Producido y dirigido por Toshihiro Nagoshi, este spin-off iba más allá del concepto de *Space Harrier*. Los jugadores seguían controlando a tipos con grandes cañones láser, pero también ofrecía nuevos power-ups y juego cooperativo, todo ello envuelto en polígonos 3D.



TYPING SPACE HARRIER 2002

■ Ideal para aquellos que quieran mejorar su mecanografía (en japonés) de una manera divertida. Este juego para PC se creó a rebufo de *The Typing Of The Dead*. Aunque suene a chifladura, muchos soñamos con ver algo así en DS desde que salió el teclado de Pokémon.

nave Stanrey es un excelente ejemplo, con un montón de Doms surgiendo en manada.

Cuando preguntamos a Suzuki por los motivos por los que *Space Harrier* ha mantenido su encanto después de 30 años, el padre de la criatura es tajante:"No hay muchos juegos como *Space Harrier*. Incluso si hoy en día vuelves a jugar con él comprobarás que el control y la mecánica de disparo son excelentes", nos explica. "Creo que el placer que sientes al acertar sobre los enemigos es uno de los mayores atractivos del juego." [...]

Curiosamente, a pesar del cariño que procesa hacia esta placa, Suzuki no ha mantenido ninguna relación con *Space Harrier* desde su lanzamiento hace ya 30 años. Cuando llegó el momento de adaptar el juego a Master System, el trabajo recayó en Mutsuhiro Fujii y Yuji Naka, quienes añadieron un jefe final y una secuencia final adicional para dar a la odisea de Harrier un epílogo más satisfactorio - mejoras que se añadieron a las posteriores conversiones. Para cuando Suzuki regreso al género shooter 3D en 1987, los avances tecnológicos pudieron hacer posible su visión original sobre un caza, dando a luz al mítico *After Burner*.

Aunque Suzuki ya no estuviera al frente, Sega no iba a desaprovechar el éxito de *Space Harrier*, asi que dejaron la franquicia en manos de otros talentos de la casa. Naoto Oshima (el auténtico padre de Sonic), Kotaro Hayashida (*Alex Kidd In Miracle World*) y Toshihiro Nagoshi (Director de*Super Monkey Ball*) dejaron su huella a lo largo de diversas secuelas. Suzuki solo retomó *Space Harrier* para incluirlo dentro de su obra maestra, *Shenmue*. Y se notaba el cariño con el que recuperó a su criatura – uno podía tomarse un descanso en la búsqueda de venganza de Ryo para echar unas partidas a *Space Harrier*, e incluso coleccionar figuritas del juego.

¿Estaría dispuesto Suzuki a volver a tomar las riendas de la franquicia?. "Me hizo muy feliz ver cómo adaptaron *Space Harrier* a 3DS", nos comenta, refiriéndose al reciente *3D Space Harrier*. "Sin embargo desearía haber podido crear un *Space Harrier* completamente nuevo",



» [Arcade] El frenético movimiento de los enemigos enmascaraba sus contadísimos frames de animación.

sentencia con una carcajada. Los actuales compromisos de Suzuki van a impedirle, por ahora, embarcarse en una hipotética secuela de *Space Harrier*. El estudio de Suzuki, Ys Net, apenas ha empezado a trabajar en *Shenmue III*, mientras supervisan los juegos para móvil *Virtua Fighter Cool Champ* y *Virtua Fighter Fever Combo*, lo que demuestra la sincera intención de Suzuki de revisitar sus glorias pasadas, con el beneplácito (y el entusiasmo) de Sega, claro está.

La idea de volver a ver a Yu Suzuki creando un nuevo *Space Harrier* (de *OutRun* ya ni hablemos) no puede ser más tentadora. A lo largo de su dilatada carrera nos ha demostrado incontables veces su pasión, talento e innovación en géneros que parecían no dar más de sí. Pero de momento, es solo eso: una idea. Un sueño. Algo que pertenece más a las "zonas fantásticas" que sobrevolaba Harrier que al mundo real. Pero a veces necesitamos soñar. Y si lo hacemos disparando a mamuts cíclopes, mucho mejor. ✱

Gracias a Maiko Hinson por su trabajo de traducción, Masae Nakagawa por la introducción, y por supuesto, a Yu suzuki por su precioso tiempo.

フライト旅程

Space Harrier despegó primero en los recreativos, pero no tardaría en aterrizar en los hogares. Repasemos sus ports domésticos...



MASTER SYSTEM 1986

■ El primer intento de Sega para llevar *Space Harrier* a los hogares logró plasmar toda la acción del original, gracias a un inteligente uso del hardware, aunque se dejó por el camino buena parte de la velocidad de la coin-op. Incorporó un nuevo jefe y un auténtico final.

ZX SPECTRUM 1986

■ Elite obtuvo los derechos para versionar *Space Harrier* en ordenadores y se puso a ello de inmediato. La versión Spectrum se movía bien, pero los gráficos tenían un defecto: era difícil ver lo que pasaba en pantalla, entre tanta transparencia. Y a esa velocidad, se pagaba caro.



AMSTRAD CPC 1986

■ Agradecimos que el CPC no fuera un port puro y duro de Spectrum, pero tampoco era para tirar cohetes. Había mucho colorido, pero al margen de Harrier, el resto de objetos eran meras líneas sin volumen. Todo lo que se ganó en velocidad se perdió en jugabilidad.



FAMICOM 1989

■ Este port de Takara desplegaba unos gráficos nítidos y un buen movimiento de sprites. El precio a pagar por ello eran unos sprites pequeños, con el temido parpadeo. El jefe Haya-Oh hace su aparición en esta conversión, un dato a tener en cuenta para los fans.



AMIGA 1989

■ La versión Amiga de *Space Harrier* es bastante jugable. Elite dió un gran salto respecto al port de ST, al incorporar mejor colorido y prescindir del marcador vertical. Además se movía mucho más suave y tenía mejor música. Muy recomendable.



PC 1989

■ Imagina la versión Atari ST de *Space Harrier*, pero con una brusquedad infernal. Todo discurre a dos por hora, de tal manera que es literalmente imposible saber por dónde van a venir los enemigos...hasta que es tarde.



ATARI ST 1988

■ El primer port para 16-bit de *Space Harrier* que firmó Elite era un poco raro, ya que rediseñaron todos los gráficos, y aunque era vistosos, no parecían los de la máquina de Sega. El uso de ratón ofrecía un control analógico bastante resultón.



GAME GEAR 1991

■ Pese a estar basada en la conversión de Master System, el port de Game Gear era muy peculiar. El juego se redujo a 12 fases, se rediseñaron los enemigos (con un aspecto más orgánico) y se incorporó una opción para passwords.





32X 1994

■ Sega quiso demostrar la potencia de su add-on para MD con una batería de conversiones de clásicos recreativos, entre ellos Space Harrier. Salvo algunas ralentizaciones y un tamaño de pantalla algo menor respecto a la placa, este port para 32X era prácticamente perfecto.



SATURN 1996

■ Además de solucionar las deficiencias del port 32X, la versión Saturn – lanzada dentro del sello *Sega Ages* – era compatible con el stick analógico, lo que recreaba, de manera aun más fideligna, el control de la coin-op.



GAME BOY ADVANCE 2003

■ *Space Harrier* se incluyó en *Sega Arcade Gallery* y aunque intentó reproducir a conciencia la recreativa, acababa pinchando por un sistema de colisiones poco fiable y una velocidad por debajo de lo esperado.







COMMODORE 64 1987

■ El C64 recibió su port de *Space Harrier* algo más tarde que sus competidores de 8-bit, pero la espera mereció la pena. Los sprites eran muy básicos y el movimiento algo brusco, pero a diferencia de Spectrum y Amstrad uno podía ver a lo que disparaba. Y eso ya era un avance.

FUJITSU FM77AV 1987

■ Sega cedió los derechos para los ordenadores japoneses a Dempa Micomsoft, que desarrollaron una tanda de interesantes conversiones. El FM77AV de Fujitsu recibió una versión que no tenía nada que envidiar a la de Master System, e incluía una buena versión de la melodía central.

SHARP X68000 1987

■ Una vez más, el X68000 de Sharp se llevó el gato al agua con la mejor conversión doméstica de su época. No sólo se movía a toda velocidad, sino que además incorporó las mejoras de la versión Master System: jefe extra y secuencia final. Un port colosal.









PC ENGINE 1988

■ Dempa Micomsoft también se ocupó de la versión PC Engine de *Space Harrier*. Es una conversión más que decente, con una velocidad bastante buena. Visualmente es parecida a la de X68000, aunque con menos colores y un scaling simulado.

SHARP MZ-700 1988

■ Este port casero de Kazuhiro Furuhata fue aprobado oficialmente por Sega para su publicación en la revista *Oh!X*, como parte de su serie 'Not Impossible On MZ-700'. Los gráficos son bastante abstractos, pero era realmente jugable.

SHARP X1 1988

■ La máquina de Sharp superó a sus competidores de NEC manteniendo la velocidad y la jugabilidad a la vez que ofrecía mejor colorido y detalle. Para algunos jugadores, incluso es preferible a la versión Fujitsu.

NEC PC-8801 1988

■ Aunque su mecánica es bastante fiel a la placa original y es bastante rápido y jugable, la versión para PC-88 de *Space Harrier* afrontaba una gran limitación – ¡La mayoría de los objetos eran rectángulos! El PC-6001 de NEC recibió una versión similar con menos colores.

PLAYSTATION 2 2003

■ Esta versión mejorada del original se puso a la venta de manera independiente en Japón y como parte de *Sega Classics Collection* en Occidente. Además de gráficos poligonales y una banda sonora remezclada, añadía nuevos elementos a la mecánica, como bombas.





ATARI 8-BIT 2011

■ Aunque no es un port oficial no podemos dejar de hablar de esta conversión homebrew de Chris Hutt y Sal Esquivel. Ver un movimiento tan suave y oír auténticos sonidos en un hardware de los 70 es increíble.

3DS 2012

■ *3D Space Harrier* se lanzó como parte de la serie *3D Classics*. Como en el resto de las entregas, el trabajo de M2 es prodigioso. Además de 3D, incorpora a Haya-Oh y muchas opciones de customización. Por 5€ es un chollo.

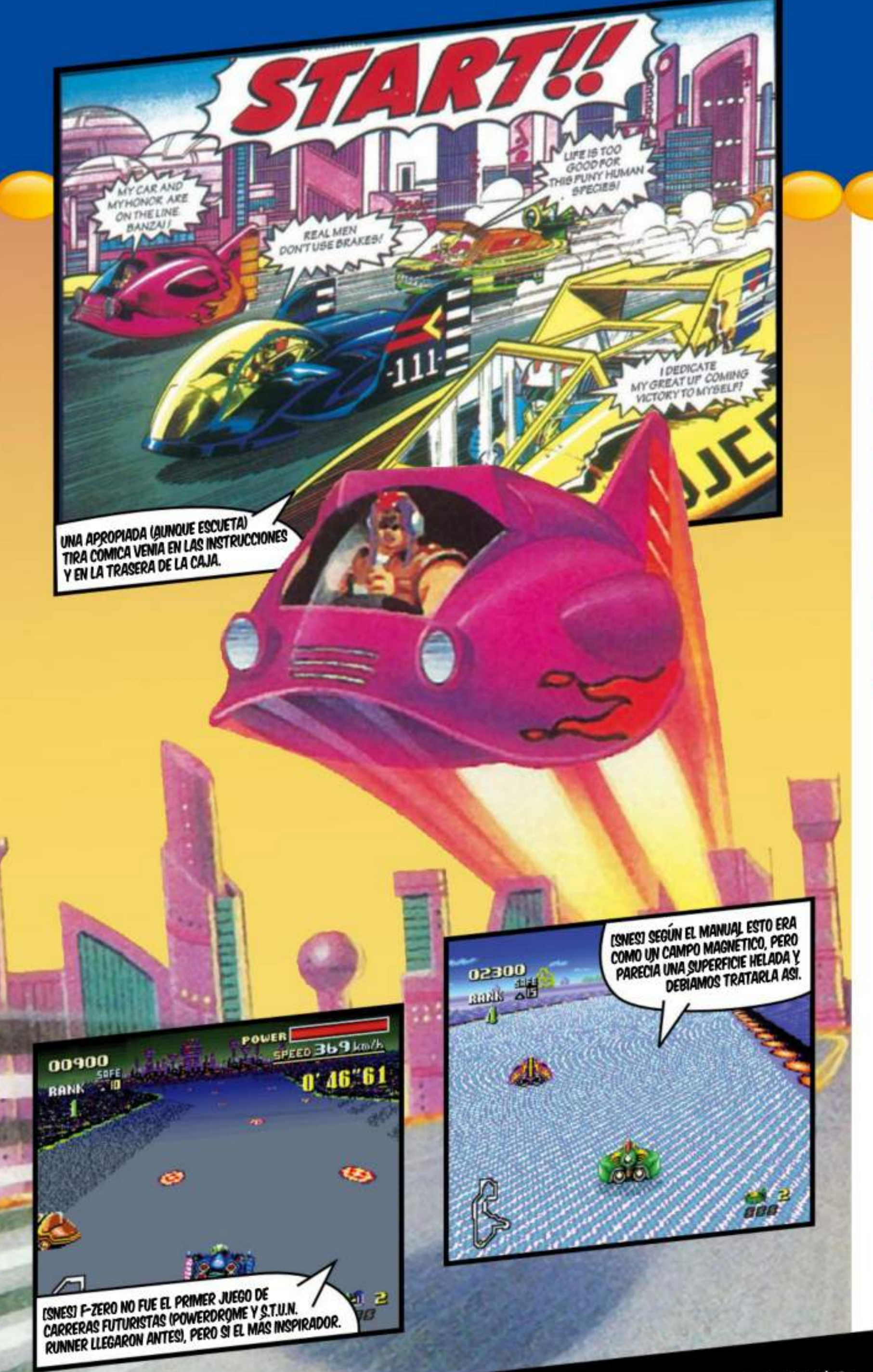




Y EL RESTO…

■ La versión arcade de *Space Harrier* también se ha emulado en recopilatorios para una gran variedad de plataformas. Podéis encontrar a Harrier en *Yu Suzuki Game Works Vol 1*, *Shenmue* y *Shenmue II* para Dreamcast, *Shenmue II* para Xbox, *Space Harrier II: Space Harrier Complete Collection* para PS2 y *Mega Drive Ultimate Collection* para PlayStation 3 y Xbox 360.


25 AÑOS
F-ZERO
TODA UNA REVOLUCIÓN
-111-



UNA APROPIADA (AUNQUE ESCUETA) TIRA CÓMICA VENÍA EN LAS INSTRUCCIONES Y EN LA TRASERA DE LA CAJA.

[SNES] SEGÚN EL MANUAL ESTO ERA COMO UN CAMPO MAGNÉTICO, PERO PARECÍA UNA SUPERFICIE HELADA Y DEBÍAMOS TRATARLA ASÍ.

[SNES] F-ZERO NO FUE EL PRIMER JUEGO DE CARRERAS FUTURISTAS (POWERDROME Y S.T.U.N. RUNNER LLEGARON ANTES), PERO SÍ EL MÁS INSPIRADOR.

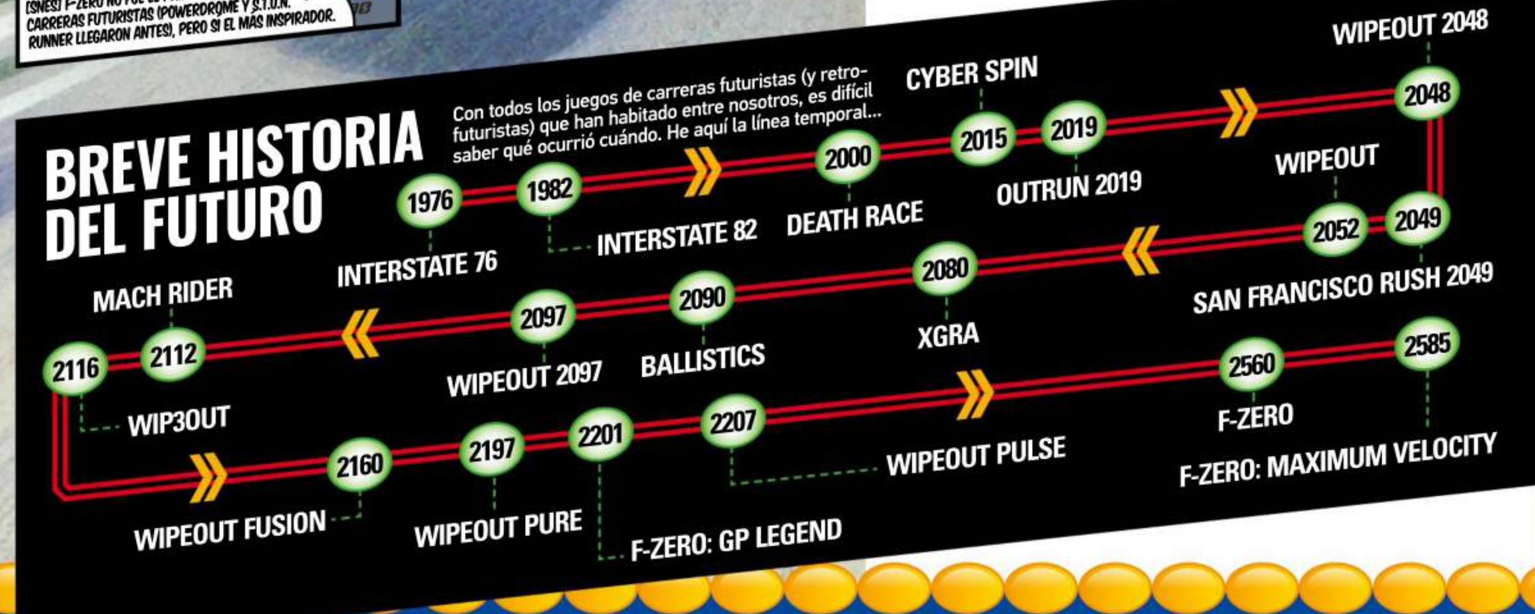
MUCHOS JUEGOS TIENEN UNA AMBIENTACIÓN FUTURISTA, PERO POCOS PUEDEN PRESUMIR DE HABER MODELADO EL FUTURO COMO LO HIZO EL FASTUOSO TÍTULO DE NINTENDO. ANALICEMOS SU IMPACTO...

De todos los juegos que se publican para una plataforma, los que acompañan a su lanzamiento son quizá los más importantes. Estos deben crear un impacto positivo e inmediato sobre los jugadores para destacar los puntos fuertes del nuevo sistema, al igual que tener una calidad indiscutible que proporcione diversión durante los primeros (y normalmente escasos de lanzamientos) meses de vida de la máquina. *F-Zero* fue todo eso para la Super Famicom en 1990, arrastrando con él críticas muy positivas a nivel mundial.

Para comprender el impacto que tuvo *F-Zero* es necesario tener en mente el histórico conservadurismo empresarial de Nintendo, especialmente en lo reacia que fue para plantear el relevo de la NES. Mientras surgían las dudas acerca de cómo iba a sustituir su tremendamente exitosa consola de 8 bits, la propia compañía no veía la necesidad de hacerlo ya que el sistema se seguía vendiendo muy bien, sobre todo en Norteamérica. Sin embargo, ya antes de 1990 los aspirantes al trono de Nintendo estaban amenazando ▶

BREVE HISTORIA DEL FUTURO

Con todos los juegos de carreras futuristas (y retro-futuristas) que han habitado entre nosotros, es difícil saber qué ocurrió cuándo. He aquí la línea temporal...





[SNES] CARRETERA ESTRECHAS Y PELIGROSAMENTE CERCADAS ERAN LA NORMA EN SAND OCEAN.

[SNES] RECARGAR NUESTRA ENERGÍA RESULTABA VITAL EN CARRERAS AVANZADAS Y DEBIAMOS HACERLO A LA MINIMA OPORTUNIDAD.

[SNES] MEMORIZAR LA UBICACIÓN DE LOS SALTOS ERA FUNDAMENTAL PARA EVITAR LAS ZONAS DE TERRENO "LENTO."

▶ con sus consolas de 16 bits. En Japón, la PC Engine de NEC había alcanzado a la Famicom y conquistado un buen pedazo del mercado, y aunque Sega no estaba teniendo allí el éxito esperado, la rama americana de la compañía atacaba sin piedad a Nintendo con una publicidad muy agresiva. Los tiempos habían cambiado y la compañía de Kioto necesitaba una nueva máquina.

El hecho de moverse lentamente hizo que Nintendo perdiera terreno, pero la decisión de dar el salto generacional tarde tuvo su ventaja en forma de una consola más avanzada. La Super NES superaba a sus competidoras en varios aspectos, como una paleta de colores mayor y una capacidad sonora más desarrollada. Pero la mejora más impactante fue el Modo 7, una modalidad gráfica que daba a los desarrolladores la capacidad de rotar y escalar libremente una capa del fondo, lo que creaba una zona pseudo-3D que se estiraba hasta el horizonte.

Nintendo necesitaba un título que mostrara esta virtud, y su grupo de desarrollo EAD estaba listo para trabajar en él con Shigeru Miyamoto como productor. El juego que el equipo ideó era muy simple: uno de carreras llamado *F-Zero* y donde el Modo 7 sería el encargado de crear las carreteras. En el pasado, el dibujado de las mismas se hacía deformando los gráficos para crear curvas y cambiar la perspectiva, tal y como se veía en juegos como *Pole Position*. Otra opción más reciente por entonces era crear una carretera poligonal en 3D, al estilo de *Hard Drivin'* y *Stunt Car Racer*. El Modo 7, por el contrario, permitía incluir curvas en forma de U que eran casi imposibles de representar empleando los métodos usados hasta ese momento y podía mover trazados a una tasa de imágenes muy alta con renderizado en 3D.

F-Zero estaba recibiendo una gran dosis de fe por parte de Nintendo. Era uno de los dos juegos de lanzamiento en Japón para la Super Famicom, y la reacción ante él iba a dar forma a las primeras impresiones de los aficionados frente al nuevo sistema. Y esas esperanzas fueron recompensadas por la crítica y el público gracias a las innovaciones técnicas, tal y como muchos recuerdan tras su primer contacto con el juego. "Apareció en Computer & Video Games en unas pantallas un tanto borrosas, pero tuve la suerte de verlo en persona en una tienda de videojuegos de importación donde tenían una Super Famicom", recuerda Steve Lycett, de Sumo Digital. "Era algo venido del futuro. El vehículo rosa con llamas me parecía el mejor, y verlo desplazándose suavemente sobre unos fondos al estilo Las Vegas era demasiado.

Ese mismo día decidí que necesitaba tanto el juego como la Super Nintendo. La mezcla de

> **"La mezcla de velocidad, energía y sonido era increíble"**
> Steve Lycett - Sumo Digital

¿NO LO SABÍAIS?

■ El cómic que llevaba el *F-Zero* original (en su manual de instrucciones) explicaba la historia del Capitán Falcon y sus rivales.



[SNES] Giros de derecha angulosos eran habituales en Silence y hacían de él uno de los circuitos más complicados de la Knight League.

velocidad, energía y sonido era increíble."

Alex Ward, conocido por su trabajo en las franquicias Burnout y Need for Speed, recibió una impresión similar. "A principios de los años 80 jugaba a una recreativa de Williams llamada *Star Rider*. Era brillante, tanto que hoy día todavía la recuerdo perfectamente. Si viajamos en el tiempo diez años, tengo igual de presente el momento en el que leí acerca de la versión japonesa de *F-Zero*. Aparentemente era el juego de carreras más rápido nunca visto y exclusivo de la Super NES, la máquina maravillosa de Nintendo."

Los efectos del Modo 7 hicieron su trabajo llamando la atención del sector, tal y como Nintendo esperaba. Sólo quedaba por ver si el juego construido en torno a él mantendría toda esa expectativa.

F*-Zero* era un juego de carreras emplazado en el año 2560, en el que pilotos de todo el universo competían por la gloria en un campeonato anti-gravedad montado para la diversión de millonarios decadentes. La ambientación futurista no era algo nuevo para Nintendo ya que la había utilizado anteriormente en la NES con *Mach Rider*, título donde unas carreras repletas de acción y combate y un héroe sospechosamente parecido al Capitán Falcon eran los protagonistas. Y aunque *F-Zero* tomó algunos de esos elementos, su estilo visual era más creativo: vehículos flotantes que corrían sobre carreteras elevadas donde enormes ciudades servían de escenario. *Mach Rider* se conformaba con vehículos y pistas tradicionales.

El entorno futurista era algo más que un estilo visual. Las carreras de *F-Zero* incluían características en los trazados que añadían emoción y desafío al mismo tiempo, además de cierta variedad al recorrido. A pesar de que nuestro vehículo no tocaba el suelo, ciertas superficies lo ralentizaban y otras provocaban que se deslizara en exceso. Y aunque los jugadores se hubieran enfrentado a estos elementos en el pasado, es muy probable que no lo hicieran con minas o campos magnéticos que los echaran del trazado. Los impactos contra el lateral de la pista, otros vehículos y ciertos peligros nos restaban energía, y una reducción total de la misma provocaba la explosión de nuestro ▶

NICK BURCOMBE

El diseñador de *Wipeout* nos cuenta sus ideas acerca de *F-Zero* y cómo buscó diferenciarse con sus propias carreras del futuro.



¿Por qué crees que *F-Zero* tuvo ese impacto?
Pienso que al ser uno de los primeros juegos que contó con el Modo 7, más la sensación de inmersión en la pantalla a 60Hz, representó algo radical para los jugadores de consola. Títulos como *Rock n' Roll Racing* y *Micro Machines* adoptaron otras vistas más clásicas, pero *F-Zero* era algo diferente.

¿Cómo de importante fue la música para el juego?
Este aspecto fue uno de los que me hizo incluir una banda sonora con calidad CD en *Wipeout*. Aunque guardo un recuerdo excepcional sobre ella, la música en *F-Zero* no tenía la calidad suficiente. Las piezas eran muy buenas, pero el hardware y el chip sonoro de la Super Nintendo no cumplían con lo que yo esperaba y quise avanzar sobre ello.

¿Hay algo en *F-Zero* que inspirara *Wipeout*?
Dos cosas. La primera fue la velocidad, aspecto que envolvía todo el juego y que capturamos para aplicarlo sobre *Wipeout*. Y la segunda fue la idea de desplazarnos sobre la superficie y no estar "atados" al suelo mediante ruedas. *Powerdrome* fue también una influencia y *Super Mario Kart* igualmente aportó lo suyo, por lo que de estos tres títulos salió la inspiración para *Wipeout*. Sólo quedaba añadir música dance y un estilo gráfico especial para que el conjunto acabara germinando en lo que fue.

¿Qué puntos fuertes y débiles veías en el diseño de las pistas?
Los circuitos se ajustaban al espíritu del juego, obligándote a exprimir los saltos y atajos, aunque confieso que los más estrechos (como Fire Field) se me daban muy mal.

¿Cómo podríamos comparar *F-Zero X* con la saga Wipeout?
Si te soy sincero, nunca me gustaron el control y las colisiones, aunque lo último tampoco me convenció en *Wipeout* y fue lo primero en ser corregido en *Wipeout 2097*. Y aunque veo muchas similitudes, dejar fuera el uso de armas fue un poco decepcionante, aunque creo que lo hicieron para mantener una jugabilidad única y diferente de la saga Mario Kart. Para mí, F-Zero dejó de evolucionar y se volvió difícil de jugar.

¿Qué crees que la Nintendo 64 aportó a la franquicia?
No jugué demasiado a esa versión como para emitir un juicio, aunque se ve muy claro que buscaron una posición de la cámara más baja y jugar con la geometría de las pistas porque los desarrolladores ya no estaban limitados por el plano 2D del Modo 7. Pero insisto en que por aquella época estaba totalmente volcado con Wipeout y PlayStation y no jugué mucho a *F-Zero X*.

¿Cómo ha podido funcionar la saga sin añadir armas?
Realmente creo que ese detalle no es un plus. Imagino que por eso los juegos de carreras en los que trabajé (*Wipeout*, *Wipeout 2097*, *Quantum Redshift*, *Jet:X* y *Table Top Racing*) tenían armas. F-Zero se convirtió más en una batalla contra la pista que contra el resto de corredores. Los circuitos se iban haciendo cada vez más estrechos (un error que yo también cometí en el túnel de la primera pista en *Wipeout*), por lo que el hecho de necesitar cada vez más espacio al aumentar nuestra velocidad condenaba al título a ser dominado únicamente por los jugadores hardcore.

¿Por qué se ha dejado de lado la franquicia en los últimos años?
Supongo que por las mismas razones que Sony paró el desarrollo de la serie Wipeout. Las carreras futuristas son juegos de nicho y, aunque amadas por muchos, han fallado en atraer a nuevos aficionados. Mario Kart tiene una imagen mucho más abierta y puede presumir de haber adoptado mecánicas de la saga F-Zero (salvo su salvaje velocidad), por lo que cada vez entran más jugadores en su fórmula. En cambio, el desafío de F-Zero sólo satisfacía al sector más duro de aficionados.

¡VAYA CIRCUITOS!

Echamos la vista atrás y elegimos nuestros recorridos favoritos.



MUTE CITY

HAY VARIAS RAZONES PARA ELEGIR ESTA PISTA. POR UN LADO, MUESTRA DE LO QUE ES CAPAZ EL MODO 7 Y ES FÁCIL PARA ENTRENAR. Y POR OTRO, TIENE EL MEJOR CORTE DE LA BANDA SONORA DE TODO EL JUEGO. CADA VEZ QUE SE ESCUCHA NOS TRAE INFINIDAD DE RECUERDOS.

SAND OCEAN

SI OS GUSTAN LOS RECORRIDOS TÉCNICOS, ESTE ES EL PRIMERO "DE VERDAD" DE TODO EL JUEGO. DOS GIROS ÁSPEROS AL INICIO Y FINAL DEL CIRCUITO, ADEMÁS DE UNA CURVA MUY CERRADA EN EL MEDIO, DEFINEN EL SITIO IDEAL PARA MOSTRAR NUESTRA HABILIDAD A LOS MANDO



FIRE FIELD

LA MÚSICA DE MUTE CITY ES ALGO INCREÍBLE, AUNQUE FIRE FIELD OFRECE UN DESAFÍO INIGUALABLE. TIENE UNA VARIEDAD DE ELEMENTOS TOTAL, CON RECTAS Y GIROS DE TODO TIPO QUE NOS EXIGEN EL 100% MIENTRAS EVITAMOS LOS OBSTÁCULOS Y LAS ZONAS LENTAS.



BIG BLUE

LA ETERNA POLÉMICA MUCHOS CONSIDERAN MUTE CITY COMO LA PISTA POR EXCELENCIA DE F-ZERO, PERO BIG BLUE ES, AL MENOS, IGUAL DE IMPORTANTE. INCLUSO SU RECREACIÓN EN SMASH BROS. MELEE ES MEJOR, Y QUÉ DECIR DE LA BANDA SONORA.



▶ vehículo y la pérdida irremediable de una vida. Bajo la recreación del futuro y los inesperados peligros, *F-Zero* era un título de carreras muy bien construido. Los jugadores tenían un alto grado de control sobre sus vehículos gracias al desplazamiento del peso que activábamos al pulsar L y R, algo fundamental a la hora de tomar curvas cerradas. Esta habilidad se tornaría clave y habitual, sobre todo al encontrarnos con recorridos muy técnicos que tenían giros angulosos y exigían una conducción experta. Además, cada uno de los cuatro vehículos que podíamos elegir tenía diferente manejo, aceleración y velocidad máxima, lo que implicaba utilizar diversas estrategias según la pista. "Era tan inmediato como un arcade pero debajo tenía una gran profundidad", remarca Steve. "Al principio te valía con ganar carreras, pero al progresar no quedaba más remedio que coger la mejor trazada, evitar peligros con el L y el R y guardar los turbos para la última vuelta."

Había motivos para estar contento simplemente con ganar. El éxito no era sencillo en *F-Zero* ya que las carreras tenían reglas estrictas, como mantener una posición mínima tras cada vuelta para no caer eliminados. Esto comenzaba con una cómoda decimoquinta posición, pero en la última vuelta debíamos acabar entre los tres primeros pilotos y no lograrlo implicaba la retirada de la carrera y ceder una vida. Cada copa estaba compuesta por cinco pruebas y al completar una vuelta recibíamos un turbo, de gran ayuda al usarlos de manera estratégica. "Las últimas copas eran muy exigentes", recuerda Alex. Steve está totalmente de acuerdo: "Las manos no dejaban de



[SNES] EL MODO 7 ERA IDEAL PARA MOSTRAR GIROS BRUSCOS, COMO ESTE DE RED CANYON.



[SNES] LOS CONTRARIOS SOLÍAN APRETAR EN F-ZERO, ESPECIALMENTE CUANDO LA DIFICULTAD CRECÍA.

sudar en ningún momento."

Como no podía ser de otra manera, la suma de su jugabilidad y el apartado técnico hicieron de *F-Zero* todo un bombazo. La prensa lo elevó a los altares con frases como "nunca habrá nada similar gráficamente en el Amiga o la Mega Drive" y declarándolo como "el juego de carreras para consola definitivo". Los jugadores estaban igualmente impresionados, como afirma Alex: "Estuve en una universidad americana en 1990 y uno de mis amigos compró aquella horrible y púrpura Super Nintendo, junto a *F-Zero*, el día que se puso a la venta. Nos tiramos dos o tres días seguidos jugando sin parar, y sólo con ver una pantalla del juego vuelvo a una época de mi vida muy feliz. La llegada de la Super NES fue algo maravilloso."

Las críticas que recibió *F-Zero* se basaron principalmente en lo limitado de su contenido, algo que afectaba a su jugabilidad y lo hacía sentir un tanto vacío. Pero esto no sirvió para evitar que el título fuera considerado como un excelente ejemplo de lo que podía hacer la consola. "Mi primera experiencia con *F-Zero* fue en la Super Nintendo del hijo de los vecinos de mi abuela, durante el verano de 1993", recuerda Valerio Di Donato, CEO del estudio 34BigThings que actualmente trabaja en un juego de carreras futuristas llamado *Redout*. "El chaval tenía un montón de títulos, pero yo sólo quería jugar a *F-Zero*. Era muy divertido: tenía velocidad, un gran control, derrapes, recargas de energía, saltos, vehículos flotantes… Todas esas cosas que no encontrabas en un juego de carreras al uso." Por todo ello, el título se vendió muy bien. En 1997 incluso fue reeditado en Norteamérica en la línea Player's Choice de Nintendo por haber superado el millón de copias vendidas.

A pesar de que una secuela parecía algo inevitable e inmediato, la compañía de Kioto no lo hizo hasta que la Nintendo 64 llegó al mercado. Y sólo para Japón dado que fue en exclusiva para el Satellaview, ese add-on de la Super Famicom que permitía la descarga de juegos gracias a un servicio por satélite. La "tirada" inicial de *BS F-Zero Grand Prix* duró cuatro semanas y comenzó el 29 de diciembre de 1996, y consistió en las quince pistas del juego original, una nueva (Mute City IV) y cuatro vehículos inéditos. El servicio de streaming de la plataforma (llamado Soundlink) servía de excusa para organizar eventos acotados en un período de tiempo, y los jugadores podían participar en carreras acompañados por versiones de la banda sonora en alta calidad e incluso de estilo guitarrero. Más tarde, *BS F-Zero Grand Prix 2* estuvo disponible durante dos semanas en agosto de 1997 y empleó los mismos vehículos. Desgraciadamente, las versiones Soundlink de este título se han perdido y ciertas grabaciones en vídeo son la única evidencia de su contenido.

¿NO LO SABÍAIS?

■ Mr. EAD fue bautizado así por el equipo de desarrollo de Nintendo. Sus estadísticas llevaban las mismas letras.

La espera de una auténtica secuela se hizo muy larga, pero todas las dudas se disiparon cuando *F-Zero X* se lanzó en 1998 para la Nintendo 64. La mejora tecnológica del hardware y el software permitió a los desarrolladores dejar atrás las pistas planas del original y emplear diseños 3D por primera vez, lo que daba a los jugadores la posibilidad de experimentar loops, sacacorchos y grandes saltos, además de túneles y recorridos cilíndricos. Los turbos ahora consumían energía y se convertían en algo mucho más estratégico, y la extensa variedad de vehículos fue muy agradecida por los jugadores. Incluso hoy día el título retiene un feeling excelente, ya que Nintendo prefirió sacrificar detalle gráfico para poder dotar al juego de velocidad de una alta tasa de frames, y una expansión para el 64DD añadió la opción de crear circuitos, algo nunca visto hasta entonces en la saga.

La Game Boy Advance fue la siguiente plataforma en acoger a la franquicia, aunque esta entrega fue desarrollada por una subsidiaria de Nintendo como Nd Cube. El año 2585 era testigo de lo que ocurría en *F-Zero: Maximum Velocity*, a donde llegaban nuevos pilotos, máquinas y pistas. A pesar de este look de renovación, el juego tuvo sus cimientos en el original de Super Nintendo y volvió a los turbos clásicos y el sistema eliminatorio. Incluso el efecto visual era el mismo, aunque la portátil dio un paso adelante al mantener la carretera y el escenario en capas independientes, aumentando así el efecto pseudo-3D gracias a una mayor sensación de profundidad. El juego acompañó el lanzamiento de la GBA en 2001 y fue bien recibido por la crítica, especialmente por incluir un modo multijugador. ▶



[SNES] UN DESTINO EXPLOSIVO AGUARDABA A LOS CORREDORES QUE SE SALÍAN DE LA PISTA.

[SNES] ENHORABUENA A LOS QUE SE HAYAN DADO CUENTA DE QUE ESTA PANTALLA PERTENECE A BS F-ZERO GRAND PRIX, LA VERSIÓN PARA SATELLAVIEW.


[N64] F-ZERO X SIGUE SIENDO UN JUEGO INCREÍBLE. FRENETISMO Y ALGUNOS SALTOS IMPOSIBLES SE COMPLEMENTABAN PERFECTAMENTE.

Por otra parte, la fórmula de *F-Zero X* fue expandida en las versiones *GX* y *AX* que se publicaron para GameCube y los arcades,respectivamente. Fue el primer desarrollo conjunto entre las otrora radicales rivales Nintendo y Sega, con el estudio Amusement Vision de la última tomando las riendas. *GX* incluía un hasta entonces inédito modo historia, el cual expandía el universo de la saga con escenas cinemáticas y dejaba al jugador la opción de crear su propio vehículo. *AX* presentaba unas carreras más directas pero añadía pistas y vehículos exclusivos, los cuales podían desbloquearse en *GX* si llevábamos nuestra tarjeta de memoria de GameCube a la recreativa. Ambos títulos eran visualmente increíbles y aunaban la clásica velocidad de la franquicia con detallados gráficos en 3D. *F-Zero GX* fue un gran éxito a pesar de su elevada dificultad, pero *F-Zero AX* acabó siendo uno de esos muebles raro de ver en los salones.

Los dos últimos juegos de la serie fueron desarrollados por Suzak para la Game Boy Advance, y tenían lugar en una realidad alternativa que seguía los eventos del anime F-Zero: GP Legend. Este reinicio se situaba en el año 2201 y seguía a Ryu Suzaku (Rick Wheeler en occidente) tras revivir 150 años después de un fatal accidente mientras perseguía a un criminal llamado Zoda. Como era de esperar, muchos de los personajes de la saga acababan apareciendo en el anime según avanzaba la historia, como el Capitán Falcon y Black Shadow.

El primero de esos dos títulos se llamó como el anime y tenía un modo historia basado en él. Como en *Maximum Velocity*, el juego se fundó ampliamente en la jugabilidad del original, aunque adoptó el turbo de las versiones de consola de sobremesa y quitó el aspecto eliminatorio de las carreras. Fue lanzado en 2003 y bien tratado por la crítica, pero resultaba demasiado parecido a la primera entrega para GBA. Un año después, *F-Zero Climax* tampoco añadió novedades sustanciales, si bien el nivel gráfico se mejoró y se le sumó un sistema de turbos a modo de popurrí de entregas pasadas. Sin embargo, la adición de un editor de circuitos sí acabó siendo su mayor aportación a la franquicia. Desgraciadamente, *F-Zero Climax* sólo vio la luz en Japón y muchos fans de la serie se quedaron sin jugar a la mejor versión de la fórmula original.

"Nos podíamos tirar dos o tres días seguidos jugando sin parar"
Alex Ward - Criterion

A pesar de que no ha habido un nuevo título en la saga desde que la sucesión de secuelas se detuviera hace ya once años, el lugar de la misma en la historia de los videojuegos está garantizado por su tremenda influencia sobre otras creaciones. El juego original fue una potente demostración del Modo 7 y este se convirtió en una prueba de lo que era capaz la Super NES, extendiéndose a títulos como *Super Mario World* o *Final Fantasy VI*. Y grandes juegos de carreras vieron en *F-Zero* el modelo a seguir, como *Exhaust Heat*, *Uchuu Race: Astro Go! Go!* y tantos otros.

En lo que respecta a la propia Nintendo, el empuje del Modo 7 y los juegos de carreras de fantasía siguió adelante. Su división EAD desarrolló *Super Mario Kart*, otra producción que empleaba ese modo gráfico y presentaba circuitos más simples a cambio de revolucionar la jugabilidad con el uso de objetos como armas. El empuje sobre este título vino de la necesidad de crear un multijugador del que carecía *F-Zero* y esto se consiguió gracias a la técnica, algo que mucha gente olvida al centrarse únicamente en la brutal diversión que ofrecía *Super Mario Kart*.

El legado más extenso que la franquicia ha dejado sobre la propia Nintendo es su mundo, aparentemente sacado de un cómic. Aunque la serie no tiene la presencia tan frecuente que las sagas de Mario o Zelda sí poseen, F-Zero ha recibido un merecido reconocimiento en juegos como *Super Smash Bros.*, donde escenarios de aquel aparecen frecuentemente y el Capitán Falcon es un habitual. Además, hace poco hemos visto el homenaje ofrecido en *Mario Kart 8* gracias al añadido de Mute City y Big Blue como circuitos descargables.

De todos modos, no fue sólo Nintendo la impactada por *F-Zero*. A nivel tecnológico, Sega reconoció la innovación aportada por el Modo 7 y sumó a su Mega Drive una capacidad similar a través del Mega-CD. Juegos como *BC Racers* lo aprovechaban para escalar sprites y fondos, al igual que detalles como árboles y casas. Y aunque estos títulos lograban crear una sensación pseudo-3D bastante creíble, el hardware de Sega sufría a la hora de reproducir la velocidad vista en *F-Zero*. Mientras tanto, los juegos de carreras se establecían como detalle clave a la hora de lanzar una nueva plataforma, algo que Namco y Sony aplicaron perfectamente con *Ridge Racer* en PlayStation.

Más allá del impacto tecnológico de *F-Zero* hay un gran legado en términos de diseño. Su nombre ha salido en multitud de ocasiones a la hora de buscar inspiración para toda una cohorte de títulos que se instalaron en una ambientación futurista, ya fueran producciones como *Extreme-G*, *Hi-Octane* o *Cyber Speedway*. Lo cierto es que la mayoría de esos juegos rápidamente cayeron en el olvido, algo motivado según Valerio por el inigualable y estelar diseño del título de Nintendo:

¿NO LO SABÍAIS?

■ *F-Zero: Maximum Velocity* fue la única entrega de la saga en no presentar a los cuatro personajes originales.



[GBA] DESARROLLADO POR SUZAK, F-ZERO CLIMAX SE LANZÓ EN 2004 Y SÓLO EN JAPÓN. TENÍA MÁS DE 50 CIRCUITOS.





SUENA MUTE CITY

La canción más popular de la serie ha sido versionada de mil maneras. Aquí están algunas de las mejores.

SMOOTH MCGROOVE
www.youtube.com/watch?v=l7nVJbl9bhU

■ Es fácil apreciar los trabajos de Smooth McGroove, y esta versión de Mute City es de lo mejor que ha hecho. Incluso la manera que tiene de solapar su voz se parece a la forma que empleaba la SNES para emitir su sonido.

TOM WINTER
www.youtube.com/watch?v=qeKEsgmYg0I

■ La idea de versionar este tema acústicamente parece un sacrilegio, más si tenemos en cuenta la prevalencia de la guitarra eléctrica en la banda sonora de la franquicia. Pero funciona, por lo que os recomendamos su escucha.

TOXICXETERNITY & MAXIMUMHAMBURGERS
www.youtube.com/watch?v=9f-lza7vOlI

■ Este popurrí es el más cercano al original de Super Nintendo. Además, es una de las versiones más elaboradas de todas las que hemos podido catar.

MUSIC BY PEDRO
www.youtube.com/watch?v=0hXY2nQ20jI

■ Quizá la menos típica de las versiones, este homenaje a Mute City a través del saxofón es único y presenta un tramo de estilo libre a mitad de la canción, lo que la diferencia radicalmente de las otras.



[GAMECUBE] F-ZERO GX SIGUE SIENDO UNO DE LOS JUEGOS DE CARRERAS FUTURISTAS MÁS PRECIOSISTA QUE HEMOS VISTO NUNCA.

[GBA] EL ANIME BASADO EN LA SAGA TUVO SU JUEGO DE LA MANO DE SUZAK: F-ZERO GP LEGEND.

"*F-Zero* funcionaba porque todo en él funcionaba, y los que intentaron seguir su estela y fallaron lo hicieron porque les faltaba algo."

Una de las franquicias que llegó a competir directamente con *F-Zero* también fue de las que más bebió de él. "Aunque ya había juegos del estilo antes de que Nintendo lo publicara, *F-Zero* le abrió la puerta a muchos otros. Sin él no hubiera existido *Wipeout*", asegura Steve. Psygnosis creó una fórmula especial al fusionar la velocidad de *F-Zero* y las armas de *Super Mario Kart*, a lo que añadió su propio estilo y un llamativo 3D. Según fueron publicándose entregas en ambas series, una iba copiando características de la otra, como la adopción de movimientos de ataque en *F-Zero X* o la destrucción de vehículos en *Wipeout 2097*.

"Los juegos de carreras futuristas nunca han arrasado en ventas", comenta Alex, "y quizá el aspecto tecnológico los haya lastrado." Y tiene parte de razón. La saga F-Zero lleva más de una década ausente de nuestras consolas y sus competidores han permanecido durmientes. Pero, incluso bajo esa situación, esta clase de juegos tiene un atractivo difícil de evitar. "Recuerdo pensar seriamente en trabajar en uno de ellos tras ver Tron: Legacy en un vuelo. Incluso esbozar el concepto en una servilleta", confiesa.

Ese encanto también está presente en Valerio y su equipo cuando se enfrentan a *Redout*: "*F-Zero* fue el primero en introducir ciertos aspectos clave en cuestiones visuales y jugables, y eso es lo que estamos intentando conseguir para nuestro juego. Buscamos un contraste visual potente al mezclar modelos de pocos polígonos con los shaders y efectos que el motor Unreal 4 nos da. La conducción está totalmente basada en las físicas, aunque tratamos de innovar en un campo que no ha evolucionado desde *F-Zero*." Para Steve, la franquicia ha sido fuente de inspiración en sus juegos: "*F-Zero X* y *GX* tenían un gran diseño 3D de las pistas. Era como estar en una montaña rusa."

Es importante destacar que Nintendo podría haber vendido el juego como una demostración del Modo 7 y nada más, teniendo en cuenta que el sublime *Super Mario World* era el otro título de lanzamiento de la Super Famicom. "Hoy día hay un montón de juegos que únicamente están ahí para impresionar a nivel técnico y vender la licencia del motor utilizado en él a otras compañías", afirma Valerio. "*F-Zero* podría haber sido uno de ellos si no se hubiera puesto sobre él el trabajo necesario para convertirlo en una obra maestra, una combinación perfecta de innovación y diseño." Obra maestra que 25 años después sigue definiendo un subgénero y fascinando a desarrolladores y jugadores. "Me encantaría trabajar en la saga", afirma Steve. Y podemos entender por qué. Como juego icono de Super Nintendo, del género de la velocidad y del mundo Nintendo que es, *F-Zero* lleva con él una profunda herencia. La simple posibilidad de contribuir a todo ello sería algo absolutamente impagable. *

¿NO LO SABÍAIS?

■ El Twin Noritta de Gomar & Shioh era el vehículo más ligero, con tan sólo 770 kilos. El más pesado, el Black Bull de Black Shadow (2.340 kilos).

LAS MÁQUINAS

La lista de cuatro vehículos del original aumentó con los años. Veamos la parrilla de salida...



BLUE FALCON
CAPITÁN FALCON
CARROCERÍA: B ▪ TURBO: C
AGARRE: B ▪ ORIGEN: F-ZERO



GREEN PANTHER
ANTONIO GUSTER
- CARROCERÍA: A
- TURBO: B
- AGARRE: D

ORIGEN: F-ZERO X



QUEEN METEOR
MRS ARROW
- CARROCERÍA: E
- TURBO: B
- AGARRE: B

ORIGEN: F-ZERO X



IRON TIGER
BABA
- CARROCERÍA: B
- TURBO: D
- AGARRE: A

ORIGEN: F-ZERO X



HYPER SPEEDER
BEASTMAN
- CARROCERÍA: C
- TURBO: C
- AGARRE: A

ORIGEN: F-ZERO X



MAD WOLF
BILLY
- CARROCERÍA: B
- TURBO: B
- AGARRE: C

ORIGEN: F-ZERO X



BIG FANG
BIO REX
- CARROCERÍA: B
- TURBO: D
- AGARRE: A

ORIGEN: F-ZERO X



BLACK BULL
BLACK SHADOW
- CARROCERÍA: A
- TURBO: E
- AGARRE: A

ORIGEN: F-ZERO X



CRAZY BEAR
DR CLASH
- CARROCERÍA: A
- TURBO: B
- AGARRE: E

ORIGEN: F-ZERO X



GOLDEN FOX
DR STEWART
CARROCERÍA: D ▪ TURBO: A
AGARRE: D ▪ ORIGEN: F-ZERO



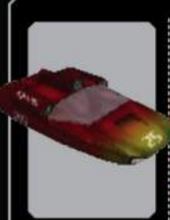
MIGHTY TYPHOON
DRAQ
- CARROCERÍA: C
- TURBO: A
- AGARRE: D

ORIGEN: F-ZERO X



GREAT STAR
MR EAD
- CARROCERÍA: E
- TURBO: A
- AGARRE: D

ORIGEN: F-ZERO X



BLOOD HAWK
BLOOD FALCON
- CARROCERÍA: B
- TURBO: A
- AGARRE: E

ORIGEN: F-ZERO X



TWIN NORITTA
GOMAR & SHIOH
- CARROCERÍA: E
- TURBO: A
- AGARRE: C

ORIGEN: F-ZERO X



ASTRO ROBIN
JACK LEVIN
- CARROCERÍA: B
- TURBO: D
- AGARRE: A

ORIGEN: F-ZERO X



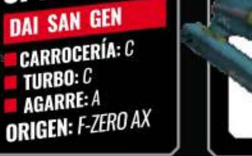
LITTLE WYVERN
JAMES MCCLOUD
- CARROCERÍA: E
- TURBO: B
- AGARRE: B

ORIGEN: F-ZERO X



PINK SPIDER
DAI SAN GEN
- CARROCERÍA: C
- TURBO: C
- AGARRE: A

ORIGEN: F-ZERO AX



WONDER WASP
JOHN TANAKA
- CARROCERÍA: D
- TURBO: A
- AGARRE: D

ORIGEN: F-ZERO X



RAINBOW PHOENIX
PHOENIX
- CARROCERÍA: B
- TURBO: B
- AGARRE: C

ORIGEN: F-ZERO AX



SILVER RAT
DAIGOROH
- CARROCERÍA: D
- TURBO: A
- AGARRE: D

ORIGEN: F-ZERO AX



MIGHTY HURRICANE
ROGER BUSTER
CARROCERÍA: E
TURBO: B
AGARRE: B
ORIGEN: F-ZERO X



NIGHT THUNDER
SILVER NEELSEN
CARROCERÍA: B
TURBO: A
AGARRE: E
ORIGEN: F-ZERO X



KING METEOR
SUPER ARROW
CARROCERÍA: E
TURBO: B
AGARRE: B
ORIGEN: F-ZERO X



WHITE CAT
JODY SUMMER
CARROCERÍA: C
TURBO: C
AGARRE: A
ORIGEN: F-ZERO X



GROOVY TAXI
PJ
CARROCERÍA: B
TURBO: D
AGARRE: B
ORIGEN: F-ZERO AX



SUPER PIRANHA
KATE ALEN
CARROCERÍA: B
TURBO: C
AGARRE: B
ORIGEN: F-ZERO X



RED GAZELLE
MIGHTY GAZELLE
CARROCERÍA: E
TURBO: A
AGARRE: C
ORIGEN: F-ZERO X



DARK SCHNEIDER
DEATHBORN
CARROCERÍA: A
TURBO: B
AGARRE: D
ORIGEN: F-ZERO GX



WILD GOOSE
PICO
CARROCERÍA: A ▪ TURBO: B
AGARRE: C ▪ ORIGEN: F-ZERO



¿NO LO SABÍAIS?
■ El manual de *F-Zero* explicaba que Mute City fue llamada Mutant City en su día, pero en *GP Legend* se dice que antes era Nueva York.



SONIC PHANTOM
THE SKULL
CARROCERÍA: C
TURBO: A
AGARRE: D
ORIGEN: F-ZERO X



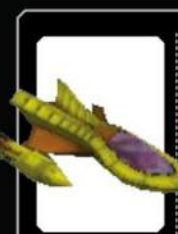
FAT SHARK
DON GENIE
CARROCERÍA: A
TURBO: B
AGARRE: E
ORIGEN: F-ZERO AX



SPACE ANGLER
LEON
CARROCERÍA: C
TURBO: C
AGARRE: A
ORIGEN: F-ZERO X



BUNNY FLASH
LILY
CARROCERÍA:D
TURBO: B
AGARRE: A
ORIGEN: F-ZERO AX



SPARK MOON
PRINCIA
CARROCERÍA: B
TURBO: C
AGARRE: B
ORIGEN: F-ZERO AX



DEEP CLAW
OCTOMAN
CARROCERÍA: B
TURBO: B
AGARRE:C
ORIGEN: F-ZERO X



ROLLING TURTLE
QQQ
CARROCERÍA: A
TURBO: D
AGARRE: B
ORIGEN: F-ZERO AX



WILD BOAR
MICHAEL CHAIN
CARROCERÍA:A
TURBO: C
AGARRE: C
ORIGEN: F-ZERO X



MAGIC SEAGULL
SPADE
CARROCERÍA: B
TURBO: A
AGARRE: E
ORIGEN: F-ZERO AX



COSMIC DOLPHIN
DIGI-BOY
CARROCERÍA: E
TURBO: A
AGARRE: C
ORIGEN: F-ZERO AX



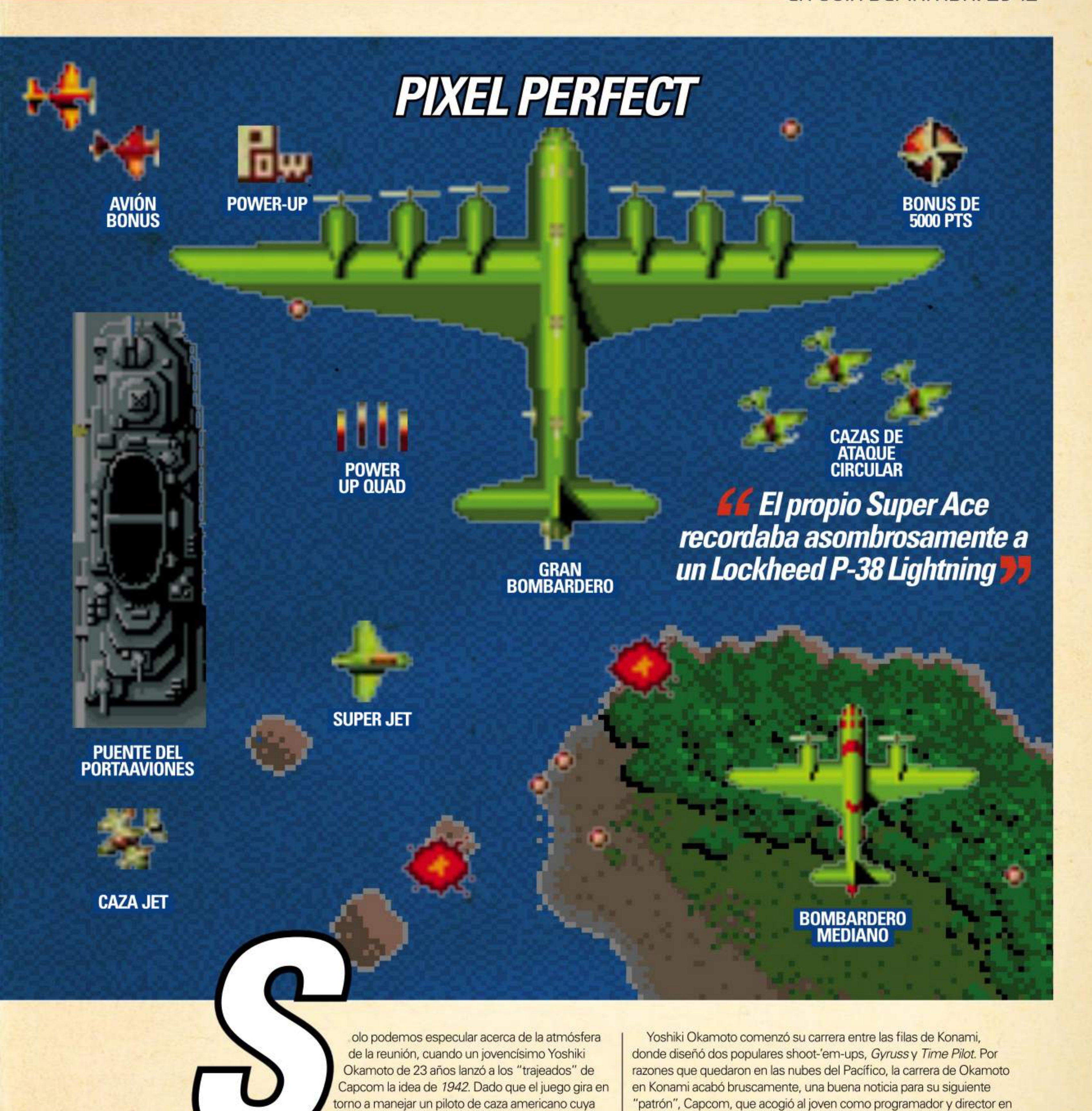
DEATH ANCHOR
ZODA
CARROCERÍA: E
TURBO: A
AGARRE: C
ORIGEN: F-ZERO X



FIRE STINGRAY
SAMURAI GOROH
CARROCERÍA: A ▪ TURBO: D
AGARRE: B ▪ ORIGEN: F-ZERO



DEL VENERADO GRUPO DE JUEGOS QUE PROPULSARON A CAPCOM A SU ÉPOCA DORADA, A MEDIADOS DE LOS 80, 1942 HA DEMOSTRADO SER UNA SERIE IMPERECEDERA. NOS ABROCHAMOS EL CINTURÓN Y DESPEGAMOS PARA REMEMORAR EL ARCADE ORIGINAL INSPIRADO EN LA II GUERRA MUNDIAL. DESTINO: TOKIO.



"El propio Super Ace recordaba asombrosamente a un Lockheed P-38 Lightning"

Solo podemos especular acerca de la atmósfera de la reunión, cuando un jovencísimo Yoshiki Okamoto de 23 años lanzó a los "trajeados" de Capcom la idea de *1942*. Dado que el juego gira en torno a manejar un piloto de caza americano cuya única misión es aniquilar el mayor número de fuerzas aéreas japonesas antes de alcanzar Tokio, resulta difícil imaginar que la recepción fuera de todo menos gélida. Pero, por suerte para los fans de los shoot'em ups, al juego se le dio luz verde y una duradera serie, aunque algo subestimada, se alzó en el cielo.

Yoshiki Okamoto comenzó su carrera entre las filas de Konami, donde diseñó dos populares shoot-'em-ups, *Gyruss* y *Time Pilot*. Por razones que quedaron en las nubes del Pacífico, la carrera de Okamoto en Konami acabó bruscamente, una buena noticia para su siguiente "patrón", Capcom, que acogió al joven como programador y director en 1984. Quizá usó el último de sus éxitos en Konami como inspiración, pero en su primer año en Capcom Okamoto creó *1942* junto al simpático plataformas *SonSon*. Pero fue el shoot'em up basado en la II Guerra Mundial el que acabaría transformando no solo su carrera, sino que también marcó el inicio de una época de éxitos para Capcom.

1942



CÓMO JUGAR

Tu guía para convertirte en un as de los cielos

1 

Abate todos los aviones carmesí y dejarán caer un útil power-up, desde un disparo cuádruple a un par de colegas que nos darán soporte. Pero ojo: no intentes subir demasiado por la pantalla para cazar a estos tipos o te verás en serios problemas.

2 

Por cada nivel disponemos de tres "loopings", muy útiles para huir de situaciones complicadas. En los niveles más avanzados merece la pena reservarlos, porque hay un par de formaciones que solo se superan con esta acrobacia.

3 

Permanecer en la parte inferior de la pantalla es una táctica peligrosa, con bombarderos y otros enemigos a menudo atacando por la espalda. Por suerte no disparan hasta que están en frente del Super Ace.

4 

Este bombardero llega por detrás del jugador y ocupa una buena arte de la pantalla. Él solo no es problemático, pero mejor derríbalo rápido antes de que otros cazas vuelen a su alrededor.

5 

Este mastodonte aparece de cuando en cuando por los niveles y escupe una gran cantidad de balas. Evítalas con loopings o escondiéndote a izquierda o derecha de sus enormes alas.

6 

Asegúrate de recoger los power-up cuando aparezcan en pantalla. Estos pueden ir de un disparo cuádruple a una poderosa bomba inteligente, aliados que disparan a nuestro lado, loopings o una vida extra.

7 

He aquí un truco útil cuando tenemos escolta o "wingmen". Son útiles mientras no sufran daños, pero al aumentar nuestro tamaño, nos convierten en una diana fácil. Por eso puedes usarlos para chocar y destruir los aviones más duros.

8 

1942 usa porcentajes para calcular los bonus al final de cada nivel. Cada disparo se contabiliza y el ratio impacto/fallo se usa para determinar los puntos recibidos. Logra un 100% y obtendrás un bonus especial de 50.000 puntos.

9 

Un wingman es bueno, dos no tanto. Aún ofreciendo menos poder de disparo, la combinación de Super Ace más un escolta representa el mejor equilibrio entre armamento y tamaño.

10 

¿Has visto ese pequeño avión que lentamente se abre camino por la parte inferior izquierda o derecha de la pantalla? Abátelo y soltará un extraño símbolo que dará un bonus de 5000 puntos.

1942 tomó la plantilla fijada por *Xevious* (Namco) y transfirió la trama y los gráficos a la ambientación de II Guerra Mundial con el avión del jugador, y muchos de los cazas enemigos, inspirados por los equivalentes reales. Eso fue algo importante para la época, y dio a *1942* una capa de autenticidad y realismo que no tenían otros shooters. Mientras Konami, Irem y otros estaban obsesionados con el espacio profundo, Okamoto decidió sustentar *1942* en el realismo. Fantasía realista, de acuerdo, pero realismo al fin y al cabo, y funcionó excepcionalmente bien. El propio Super Ace recordaba asombrosamente a un Lockheed P-38 Lightning, mientras que los pálidos colores del Mitsubishi Zero se aprecian entre las fuerzas niponas. El menos conocido Kawasaki Ki-48 parece haber influenciado el bombardero que aparece por la parte inferior de la pantalla, mientras que la enorme bestia que aparece al final de cuatro niveles podría haber sido fruto de la combinación de dos naves Nakajima. Tanto el G8N como G10N fueron diseñados por ingenieros nipones con los ataques al continente americano en mente, pero al ser concebidos en 1943, no pasaron de ser prototipos debido al empeoramiento de la situación de Japón en la guerra. Así, el armamento propuesto para el G10N hizo que el avión escupebalas de *1942* no fuera tan temible como parecía.

SECUELAS

Echamos un vistazo al resto de la serie 1942. ¿Los has jugado todos?













1943: THE BATTLE OF MIDWAY

ARCADE ■ 1987

Mientras que *1942* ganaría las apuestas por nostalgia, no hay duda de que *1943* es un juego superior gracias a su barra de vida (en lugar del frutrante sistema de un disparo) y una mejorada selección de armas, fondos y enemigos. El Super Ace cuenta con nuevos poderes sobrenaturales, como invocar un ciclón, rayos y un tsunami. Tiene opción co-op para 2 jugadores y algunos temas decentes.

1943 KAI: MIDWAY KAISEN

ARCADE ■ 1988

Lanzado solo en Japón, y un año después de *1943: The Battle Of Midway*, esta versión lució gráficos y sonido actualizados e introdujo un nuevo avión para el jugador; de hecho, en esta ocasión era un incongruente biplano. Los occidentales pudimos jugar a *1943 Kai* con el tiempo, gracias al recopilatorio *Generations* de PlayStation pero sin duda sigue siendo una rareza en la serie.

1941: COUNTER ATTACK

ARCADE ■ 1990

Como el nombre sugiere, esta cuarta entrega es en realidad una "precuela": la acción tiene lugar un año antes del juego original. Gráficos preciosos y pulidos y una desafiante jugabilidad hicieron de *Counter Attack* una entrega suprema en la serie, al llevar al Super Ace al frente occidental para acabar con los Nazis, esta vez ayudado por un caza Mosquito británico en el modo cooperativo para dos jugadores.

19XX: THE WAR AGAINST DESTINY

ARCADE ■ 1995

La serie viró hacia lo fantástico con esta secuela de 1995, que creó su propia guerra ficticia como telón de fondo. El jugador puede elegir entre varios aviones para pilotar (el Lightning y el Mosquito de anteriores juegos y un nuevo avión más rápido y débil), y gracias a la actualizada placa (la CPS-2) el juego tiene un "look" aún más distintivo que los anteriores.

1944: THE LOOP MASTER

ARCADE ■ 2000

El primer juego de la serie que no fue creado por un estudio interno de Capcom, *The Loop Master* dio de lado la línea temporal alternativa y se diferenció del estilo de su predecesor, volviendo al diseño de los juegos originales. El disparo cargado se mantuvo, pero a cambio de la barra de vida. Lanzado en el año 2000, fue un juego "old school" y muy popular en los salones recreativos.



1942: JOINT STRIKE

XBLA & PSN ■ 2008

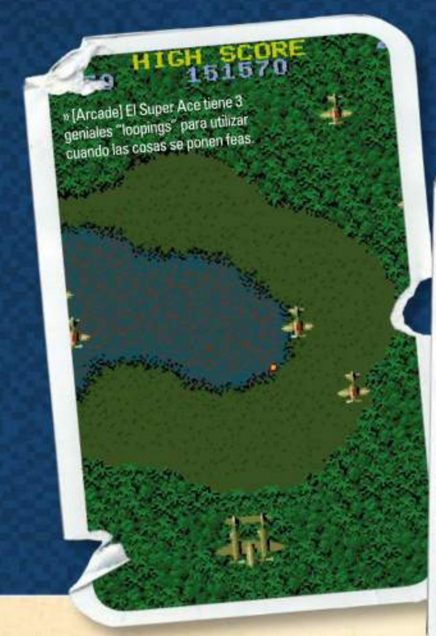
Aunque el título puede sugerir un remake del original, *Joint Strike* es en realidad muy diferente, jusfiticando así su inclusión en esta sección. Lanzado digitalmente para Xbox 360 y PlayStation 3, el juego adopta un efecto pseudo-3D que no lo hace mejor, además de carecer del encanto de los arcades originales.

1942: FIRST STRIKE

iOS ■ 2009

Como con *Joint Strike*, a pesar del título, es un juego nuevo. Tiene un ritmo más lento (necesario para lidiar con los incómodos controles táctiles de los dispositivos móviles) y un estilo de juego que no encaja con el formato. Y con gráficos añejos. Eso sí, la música es buena.





» [Arcade] El Super Ace tiene 3 geniales "loopings" para utilizar cuando las cosas se ponen feas.

» [Arcade] Todo pinta un poco más deprimente al llegar a tierra fime.

"La acción era vertiginosa, con una incesante lluvia de aviones enemigos y un infernal sonido de silbato"



» [Arcade] En los niveles finales la batalla se libra en el cielo de la industrial Okinawa.

Como el mencionado *Xevious*, los enemigos de *1942* atacaban por oleadas y con patrones, y de forma ocasional aparecían formaciones de aviones rojos que soltaban power-ups si los abatíamos todos. Estos variaban entre un disparo cuádruple a una útil bomba inteligente que destruía todos los enemigos en pantalla, y dos "wingmen" o escoltas (con disparos extra incluidos). El Super Ace también realizaba loopings que nos hacían invulnerables temporalmente, además de darnos un par de segundos para huir de una situación complicada. Como en muchos arcades de la época, memorizar en qué momentos esas habilidades serían útiles era la clave para lograr avanzar al siguiente nivel.

Técnicamente, *1942* no fue nada especial, y no supuso un gran salto respecto al título que lo inspiró, con un chip Zilog Z80 de 4 MHz como CPU principal y una resolución de pantalla de 256x224. Pero la acción era vertiginosa, con una incesante lluvia de aviones enemigos y un infernal sonido de silbato. Da igual que este último supuestamente representara algún tipo de frenética marcha militar o la perforante llamada de un sargento, creó una extraña banda sonora para un





UNA DE CONVERSIONES

Las mejores y peores conversiones del clásico juego arcade de Capcom



ZX SPECTRUM

■ Elite había forjado una excelente reputación en los 8-bits gracias a sus conversiones de *Commando* y *Ghosts 'N' Goblins*, pero dio un tropiezo con *1942*. Como la versión de Amstrad, resulta un poco lento, y la ausencia de sonido decente sumado a los problemas de color, un apagado fondo de color amarillo y unas balas muy difíciles de detectar, lo alejan de ser un clásico.





AMSTRAD CPC

■ Aunque es razonablemente jugable, el port de Amstrad CPC de *1942* no es satisfactorio por culpa de su lento ritmo, que aniquila toda emoción del juego. Los crujientes efectos de sonido lo redimen un poco. Y es posible progresar sin usar trucos.

MSX

■ Esta versión arranca de forma impresionante con un bello y detallado portaaviones, y mantiene el tipo en el resto del juego. Gráficos auténticos y bien hechos se complementan con un frenético tempo que remite a la recreativa, aunque quizá es un poco rápido para nuestro gusto. A pesar de algunos sprites que parpadean, es una satisfactoria sorpresa, y uno de los mejores ports a ordenador.

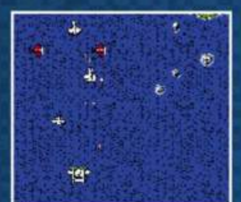
"1942 tenía un gran sistema de puntuación que recompensaba a los jugadores por su precisión"





OTROS SISTEMAS

Capcom comenzó a escarbar en su catálogo en 1998 y el primer juego que se compiló en su serie *Generations* no fue otro que *1942*. Incluyó las secuelas directas e indirectas *1943* y *1943 Kai*, y predeciblemente ofreció un retrato preciso de los arcades originales en PlayStation y Saturn. También está incluido en *Capcom Classics Collection* para Xbox y PS2, así como la versión *Reloaded* para PSP.



PC-88

■ El PC-88 de NEC recibió una ambiciosa conversión, pero de difícil recomendación. Una limitada paleta de colores (aunque el mar luce bastante bien), un scroll lento y con tirones y algunos temblorosos sprites culminan un port que no queda para la posteridad.



NES

■ Una curva de dificultad bien ajustada y unos gráficos fieles dejan entrever el gran esfuerzo realizado en la versión de NES. Como muchas conversiones, se lanzó en 1986, cuando ya había mejores shoot-'em-ups. También padece los horribles pitidos del juego original.

FM-7 Y SHARP X-1

■ Hemos unido estas dos versiones porque son prácticamente idénticas en gráficos y jugabilidad. Como el port de PC-88, estos ordenadores nipones carecían del hardware gráfico para hacer justicia a *1942*. Y tampoco son ports muy divertidos…

▶ juego que pedía una música más dramática mezclada con el pesado zumbido de las diversas aeronaves en pantalla. Fondos y enemigos tampoco varían mucho a lo largo de los 32 niveles. Los verdes atolones daban paso, con el tiempo, a unas islas más grandes e industrializadas, sin obviar la aparición de dos fantásticas clases de jets (incluyendo una que parece estar basado en un prototipo de inspiración germana llamado Kayaba Katsuodori). Pero, por lo general, la flota aérea y lo que sobrevolamos en *1942* varía muy poco en el transcurso del juego.

Así que, ¿por qué fue un gran éxito para Capcom? Quizá fue el escenario, novedoso en la época, y la atracción universal por los shoot-'em-ups. *1942* también tenía un gran sistema de puntuación que recompensaba a los jugadores por su precisión y supervivencia, pero en general, su popularidad (nostalgia aparte), es un poco desconcertante. En los salones recreativos engendró una secuela directa con el imaginativo título de *1943*, que reemplazó la exigente mecánica (aunque común) "un-tiro-y-estás-muerto" por una más que agradecida barra de vida. *1943* fue un juego muy superior, con fondos más detallados (incluyendo nubes tras las que se escondían los enemigos) y aseguró que la serie siguiera viva un tiempo. Las versiones domésticas de *1942* fueron inevitables, aunque el juego

P&R BOB BAFFY

Hablamos con el hombre que cumplió la misión de portar 1942 a GameBoy Color...



¿Cómo acabaste trabajando en el port de *1942*?
El mercado de GBC era una locura. Digital Eclipse estaba colapsado con ofertas de otros editores que querían capitalizar el nuevo hardware. El resultado fue una escasez de programadores, y yo quería ponerme a prueba y ver si lo podía hacer. Hasta ese momento, había estado implicado en el arte y el diseño de sonido.

¿Te resultó extraño en ese momento convertir un juego que tenía 15 años de antigüedad?
En realidad Capcom quería una conversión de la versión de NES. Me hubiera encantado convertir el arcade, pero los plazos estaban muy ajustados y querían lanzar versiones de todos sus clásicos de NES en GBC. La idea es que, como el hardware era similar, sería algo sencillo, pero en realidad no lo era. En la práctica tenían que ser recreados de cero.

¿Fue realmente difícil adaptar el juego a la pequeña pantalla de Game Boy Color?
Necesitó un poco de adaptación. Por ejemplo, los patrones de los enemigos tuvieron que ser editados no solo por el tamaño de la pantalla, sino también para tener en cuenta que el jugador no podría moverse tanto. El jefe final era en realidad parte de los mapeados del fondo con cajas de colisión invisibles y puntos de aparición de balas, ¡diseñados para que pareciera que era un sprite gigante!

Tristemente, la sirena está ahí...
Odiaba esa secuencia de "beeps", y recuerdo a Capcom insistiendo en mantenerla. Como diseñador de sonido me hubiera encantado haber escrito más música y efectos de sonido, pero de nuevo, el tiempo no estaba de nuestra parte.

¿Quedaste satisfecho con el resultado final?
No hasta varios años después. Como en cualquier proceso creativo, al final te centras en buscar los fallos. Pero ahora miro atrás con cariño, sin el estrés. Hice casi todo en el juego yo solo ¡e iba a casarme en aquella época, durante el desarrollo! No creo que quisiera volver a involucrarme en un proyecto así en mi vida, aunque...

Gracias Bob, por haber compartido tus recuerdos con nosotros.



GAME BOY COLOR
■ En realidad es una conversión de la versión de NES. El desarrollador Digital Eclipse hizo un admirable trabajo condensando *1942* en GBC. A pesar de la reducida pantalla, el juego va muy fluido, y su único inconveniente es la desafortunada y superirritante recreación de la banda sonora del original: sí, aquí también te incordiará la marcha del "silbato".

COMMODORE 64
■ La conversiónde C64 es un animal extraño; los gráficos son excelentes y el juego reproduce una gran versión del tema *633 Squadron* (cortesía de Mark Cooksey), pero no lo podemos recomendar por su dificultad. Por si la pantalla achatada y las balas enemigas más rápidas no fueran suficiente, hay muertes injustas por cazas que vienen por detrás muy rápido. Es frustrante.



iOS
■ Está disponible como parte del app *Capcom Arcade*, y, como podías esperar, es un port preciso. Pero al mostrar los controles en pantalla, y aún con el disparo automático, los dedos del jugador a veces impiden ver los aviones enemigos: es una experiencia frustrante.

al principio fue ignorado porque los editores deseaban capitalizar los posteriores -y máyores- éxitos de Capcom. Tras el éxito de *Commando* y *Ghosts 'N' Goblins*, Elite Systems se hizo con la licencia para lanzar *1942* en Amstrad CPC, Commodore 64 y ZX Spectrum, y es obvio que utilizó diferentes desarrolladores ya que cada versión ofreció distintas experiencias. La propia Capcom se encargó de algunas conversiones (como la lograda de MSX), mientras que ASCII Corp. desarrolló el juego para los ordenadores domésticos nipones (incluyendo ports para FM-7, NEC PC-88 y Sharp X1). La mayoría de estas conversiones se lanzaron entre 1986-1987, tiempo después del debut del original en los arcades.

Pero especulemos una vez más sobre esa reunión de 1984. Quizá la atmósfera no era tensa; quizá se respiraba el entusiasmo. Quizá los ejecutivos reunidos pudieron ver el potencial del juego, y de forma más crucial, el creciente papel que tendrían los mercados americano y europeo. Cualquiera que fuera el estado de ánimo en la sala, la decisión fue tomada. Y, como título clave para ayudar a Capcom a convertirse en un gigante del videojuego, el papel de *1942* nunca puede ser subestimado: su legado aún perdura. *

AMSTRAD

GX 4000 25 AÑOS

Se ha convertido en una máquina para coleccionistas con un plus de rareza, pero Amstrad GX4000 podría haber sido mucho más. David Crookes nos cuenta la trágica historia de la consola de Amstrad cuando se cumplen 25 años de su lanzamiento.



El lanzamiento de GX4000, en septiembre de 1990, había ido bien. Un grupo de unos 20 periodistas habían volado de Londres a París y almorzaban en una sala de conferencias del CNIT Centre tras haber visto las tres nuevas máquinas de Amstrad. La noche anterior habían tenido ocasión de cenar en un restaurante de la Torre Eiffel. "En cuando llegamos, se desencadenó una tormenta" recuerda Roland Perry, por entonces technical manager de Amstrad. "Todo el mundo quedó empapado". Podría decirse, viendo lo que sucedió después, que aquello fue una suerte de presagio.

Es innegable: la GX4000 fue un fracaso. En apenas ocho meses, la máquina dejó de fabricarse y no pasó mucho tiempo hasta que desapareció de las tiendas. Amstrad siempre preveía una vida comercial corta para sus productos, pero aquello supuso un desastre en toda regla. Apenas se vendieron 15.000 máquinas durante su vida comercial y el número de juegos que se lanzaron para ella casi podría enumerarse con los dedos de las manos y los pies. De hecho, algunos de ellos se retiraron de la circulación antes de llegar a las tiendas o se vendieron en cantidades ridículas. La mayoría de los cartuchos fueron directamente a la basura y algunos de los juegos que se prepararon para ella ni siquiera llegaron a la cadena de producción. A pesar de todo esto, la GX4000 no fue una absoluta pérdida de tiempo.

Amstrad debía probar fortuna y adentrarse en un territorio nuevo. 1989 había supuesto un año terrible para la compañía tras ver como los beneficios se desplomaban, pasando de 219 millones de euros a 104 millones. Tuvieron problemas con el PC2000, quebraderos de cabeza con las ventas de los vídeos VHS y abandonaron el mercado de los cadenas de música. Las ventas de los ordenadores CPC también se habían estancado después de seis años. La compañía era consciente de que el mercado estaba cambiando.

Asi que nadie se sorprendió cuando Alan Sugar anunció en abril de 1990 que Amstrad entraría en el mercado de las consolas. NES y Master System estaban conquistando cada vez más terreno y Commodore preparaba su propia consola, basada en el C64. "La GX4000 fue probablemente un producto 'yo también'. No creo que esa clase de productos se tradujeran en un éxito ▶

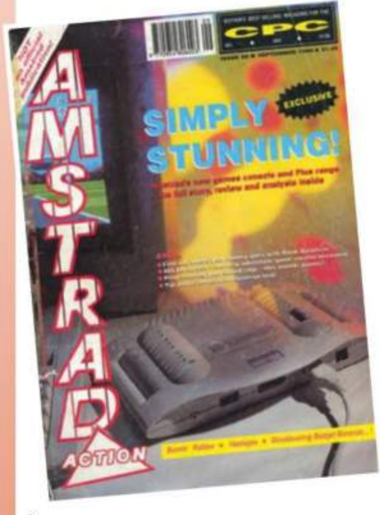
» [GX4000] *Burnin' Rubber* era un excelente arcade de carreras para GX4000, con unos gráficos estupendos.

» [CPC] Solo hay 26 juegos conocidos pero se cree que el código de review de *Gazza II* existe y se verá algún día.

» [GX4000] *TinTin* fue otro de los mediocres juegos que se crearon o simplemente se adaptaron a GX4000.

> "La GX4000 fue probablemente un producto 'yo también'. No creo que esa clase de productos se tradujeran en un éxito para nosotros, pero teníamos que intentarlo"
> Roland Perry





▶para nosotros, pero teníamos que intentarlo", nos dice Roland. "Ves que todo el mundo está teniendo éxito en un campo, e intentas probar fortuna en él".

A día de hoy, 25 años después, la consola se ha convertido en toda una pieza de coleccionista. La aparición de C4CPC, un cartucho Flash para la GX4000, ha renovado el interés por la consola. Con un precio aproximado de 80€, incluye una entrada para tarjetas microSD y un puerto USB para conectarse directamente a un PC para copiar ficheros en el formato estándar ".cpr". Un menu permite elegir entre los juegos grabados en la tarjeta y jugar directamente con ellos. Esto ha hecho posible que muchos coleccionistas de GX4000 puedan disfrutar de juegos hasta ahora inalcanzables por sus desorbitados precios en el mercado de segunda mano.

De todas maneras, el interés hacia la GX4000 era evidente en los últimos años, como demuestra la aparición de cartuchos no oficiales, desde *Blue Angel 69* a *Puzznic* e incluso bootlegs, aunque muchos de ellos eran incompatibles con la consola. En eBay no es difícil encontrar consolas en buen estado (NdT: RetroCables vende actualmente consolas a estrenar por 70€) y se ha convertido en una opción bastante atractiva para coleccionistas por dos motivos: al tener un catálogo oficial de solo 26 títulos completar la colección es factible, pero algunos son tan raros que a la vez supone un desafío. "Es un sistema ideal a la hora de iniciar una colección," nos comenta Al (más conocido como 'Xyphoe'), responsable de gx4000.co.uk. "Además es agradable coleccionar cartuchos de un sistema que no conoce mucha gente. Es como pertenecer a un club muy selecto"

Pero cuando Amstrad lanzó la GX4000 en 1990, su intención era que estuviera en boca de todo el mundo. La consola se desveló junto a los ordenadores 464 Plus y 6128 Plus, dos máquinas basadas en la arquitectura del CPC 464 y el CPC 6128. Incluían una unidad de cinta o de disco, respectivamente, además de una entrada para cartuchos, lo que convertía a la serie Plus en un híbrido entre ordenador y consola. La GX4000 protagonizó la portada del número 106 de *C&VG*, donde Julian Rignall alabó los 32 colores que mostraba simultánemente en pantalla, deshaciéndose en elogios hacia la máquina: "A nivel gráfico, GX4000 es una consola soberbia, muy superior a nivel tecnológico que la Nintendo y la Master System, y promete ofrecer un emocionante catálogo de juegos en un futuro no muy distante." El futuro pintaba bien para la GX4000.

"Creo que la consola era una buena idea y se veía de lujo", afirma Rod Lawton, por entonces editor de *Amstrad Action*. Con un procesador Z80A y sprites por hardware, muchos expertos creían que sería un digno rival frente a sus competidores nipones. Incluso hoy en día, la primera impresión es favorable. "Me impresionó que Amstrad pensara en aspectos muy prácticos, como incluir una salida SCART, pero además era superligera", comenta Al. "El acabado podría parecer barato, pero encerraba suficiente potencia bajo el capó como para competir con las abultadas consolas americanas y japonesas."

La consola se diseñó a la manera de Amstrad: el exterior se creó primero para luego intentar encajar las entrañas dentro. La misma política utilizada años atrás con el CPC 464, en el que el teclado, el cassete y el resto del diseño del ordenador se fraguó antes incluso de preguntarle a Roland Perry si cabrían las tripas del ordenador dentro. "El equipo de Bob Watkins diseñó el plástico. Debieron pensar que la consola así parecería sexy".

Para lanzar la consola al mercado de la manera más fácil, económica y rápida posible, Amstrad mantuvo la arquitectura 8-bit del CPC, pero también eran conscientes de la dura competencia que suponía Nintendo y Sega, al igual que el Amiga y el Atari ST, asi que era necesario incorporar algún extra. Por eso introdujeron los sprites por hardware, un scroll mejorado y una mayor paleta de colores con la que, o al menos eso pensaban, darle un buen pellizco a lo que parecía un mercado muy lucrativo. "Los sprites les metieron en la misma liga que las máquinas 8-bit de Atari, Nintendo y Sega" nos comenta el programador Stuart Middleton. "Desafortunamente, Mega Drive y SNES estaban a punto de

> "Es agradable coleccionar cartuchos de un sistema que no conoce mucha gente. Es como pertenener a un club muy selecto"
> Xyphoe

¡Y AÚN HAY MÁS!

Los franceses rompieron la barrera de Amstrad

Los programadores de código máquina y BASIC no tenían forma de explotar en el 464 Plus y el 6128 Plus la paleta extendida, el sonido mejorado, el manejo de sprites o el scroll por hardware que ofrecían los juegos de cartucho. O al menos así era al principio. Amstrad no contó con que entraría en escena el talento de Serge'Longshot' Querne y sus compinches de Logon System, quienes lograron desbloquer esas mejoras para hacerlas accesibles al resto de programadores. Eso hizo posible que los ordenadores Plus hayan acabado teniendo más juegos optimizados que la GX4000. Entre estos títulos están *Fluff*, *Lethal Moves* o *Prehistorik 2*. Y ojo con el *Rick Dangerous* de 2009 para 6128 Plus.





x2 images © Al – Xyphoe

ESPECIFI-CACIONES




	AMSTRAD GX4000	NES	MASTER SYSTEM	MEGA DRIVE	C64GS
PROCESADOR	**Zilog Z80A 4MHz**	**Motorola 6502 1.79MHz (1.66MHz PAL)**	**Zilog Z80 4MHz**	**Motorola 68000 7.67MHz**	**MPS Tech 8500 1MHz**
RESOLUCIÓN	160x200pxls (16 colores) 320x320pxls (4 colores) 640x200pxls (2 colores)	256x224 (NTSC) 256x239 PAL	256x192; 256x224 (256x240 PAL)	320x224, 256x224 320x240 (PAL) 256x240 (PAL)	320x200 60x200
PALETA	**4,096 colores**	**52 colores**	**64 colores**	**512 colores**	**16 colores**
SPRITES	16	64	Max 64	Hasta 80	8
RAM	**64K**	**2K**	**8K hasta 256K**	**64K**	**64K**
AUDIO	30-channel stereo AY-3-8912 chip	5-channel PSG sound chip	4-channel mono Texas Instruments SN76489 (PSG)	6-channel FM, Yamaha YM2612	3 voices, 4 waveforms, MOS Technology 8580 SID



» Solo se lanzaron 26 cartuchos para GX4000 y algunos alcanzan ahora precios delirantes en eBay.



» Una colección de bootlegs con juegos que nunca se lanzaron originalmente.

entrar en escena con un hardware muy superior."

Si Amstrad consideró dar el salto a los 16-bit, fue una idea que abandonaron de inmediato. "No podríamos haber producido una consola de 16-bit desde cero," nos confiesa Roland. "No teníamos experiencia para ello. Si alguien hubiera agitado una varita y hubiera dicho 'aquí hay un Z80 y si muevo la varita lo voy a convertir en un procesador de 16 bit, nos habríamos lanzado a ello," añade Roland. Pero Amstrad no estaba dispuesta a correr riesgos. "Habríamos tenido que crear el software y el sistema operativo desde cero pero en Amstrad siempre estábamos construyendo sobre lo que ya teníamos", se sincera Roland.

La GX4000 supuso una revolución para Amstrad. Hasta entonces cada una de sus máquinas había sido diseñada con varios propósitos, pero la GX4000 se construyó específicamente para jugar. El problema era que, a pesar de la popularidad del CPC entre los jugadores, los juegos no formaban parte del credo de la corporación. Preferían dejar esa parte en manos de los desarrolladores third party, desde Ocean a Titus, pasando por Loriciel y Gremlin.

Nadie puede acusarles de no haberlo intentarlo lo suficiente. Amstrad se centró en promocionar al máximo las nuevas máquinas, reclutando a los representantes de ventas Jim Lindsay y Jim Whitton como parte de la expansión del equipo de ventas y telemarketing de cara a las Navidades. El precio era bastante agresivo (NdT: 19.000 pesetas en España) y el público no tendría que comprar un monitor para disfrutar de ella. La compañía destinó 20 millones de libras (27 millones de euros) al marketing y la prensa relacionada con el CPC les apoyó bastante, aunque tuvieran sus reservas. "Apoyamos la máquina tanto como nos fue posible,"nos comenta Rod acerca de la cobertura que le dió su revista a la consola. "Pero todo esto sucedió cuando el ST y el Amiga estaban en pleno apogeo. Parecía demasiado tarde para otra consola de 8-bit, aunque incluyera muchas mejoras en hardware y fuera muy barata. Recuerdo que el día del lanzamiento Alan Sugar se mostró bastante pragmático. Cuando le preguntaron acerca de los 8-bit frente a los 16-bit dijo que eso no eran más que tecnicismos, que lo importante era el producto." [...]

Para impulsar las ventas de la gama Plus y la GX4000, Amstrad incluyó el juego *Burnin' Rubber* para dar a sus clientes algo con lo que jugar nada más desembalar la consola.[...].

Creado por Ocean Software, *Burnin' Rubber* tenía un aspecto increíble y hacía un gran uso de la paleta de la consola. Robert Hunter fue el encargado de crear los gráficos, que incluían un sutil sombreado, coches muy detallados y choques espectaculares. Si le sumábamos el suave scroll 3D y los sprites por hardware, utilizados en el coche del jugador y su sombra, el juego parecía el heraldo perfecto para demostrar las capacidades de la consola.

"La GX4000 era muy distinta al estándar CPC", nos dice Robert. "Me reclutaron como artista de 16-bit para Atari ST y Amiga, pero no tuve problemas para trabajar con el Amstrad. La consola podía manejar una fantástica paleta de colores, similar a la del Amiga y el ST. Lo malo es que seguía usando gruesos píxeles de color asi que seguía ▶

» ¿Es cosa nuestra o la GX4000 se parece mucho a los Snowspeeders del *Imperio*?







LUCES FUERA

Otros 5 sistemas con una vida muy, muy corta...

COMMODORE 64GS

■ Le quitaron el teclado al C64, le pusieron la entrada de cartuchos arriba y lo rebautizaron como 64GS, justo a tiempo para las navidades de 1990. Apenas vendió 20.000 unidades antes de desaparecer.

VIRTUAL BOY

■ Lanzada en Japón en julio de 1995 y retirada de las tiendas apenas cinco meses después, no era mala máquina. Incluso tenía juegos bastante majos como *Wario Land*. El problema era que hizo trizas los ojos, y el cuello, de muchos de sus compradores.

COLECOVISION

■ Llegó a ser muy popular, alcanzando el millón de ventas en apenas un año, pero la ColecoVIsion, lanzada en 1982, se vió afectada por el crash del 1983, el cual provocó que Coleco redujera su producción hasta abandonar la máquina en 1985. Aun así, llegó a colocar dos millones de unidades en total.



APPLE PIPPIN

■ Apple probó fortuna en el mercado de las consolas en 1995. Pero la compañía no tenía entonces tanto tirón como ahora, y nadie hizo cola para comprar la Pippin. Agonizó hasta 1997 cuando finalmente decidieron quitarla de enmedio.

GIZMONDO

■ Tiraron la casa por la ventana para promocionarla, pero esta portátil, lanzada en marzo de 2005, se hizo famosa por los titulares que protagonizó el ejecutivo de Gizmondo Stefan Eriksson. Vendió menos de 25.000 unidades y desapareció en febrero de 2006.





DIVERSIÓN EN POMPA

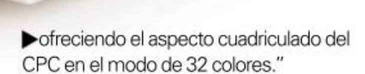
Stuart Middleton programó la conversión del mítico Pang para la GX4000

¿La GX4000 era una consola cómoda de programar?
Realmente me gustaba. Creo que la incorporación del scroll y los sprites por hardware era lo que la hacía excitante. Previamente solo había trabajado con el ZX Spectrum, la anterior gama Amstrad y PC, ninguno de los cuales tenían sprites. Utilizamos el Amstrad Plus y un editor llamado Brief para PC. Más tarde, utilizamos un emulador EPROM que era en esencia un cartucho sin la ROM de juego al que se le había añadido RAM, y con el que podíamos programar directamente desde PC. El arte era convertido en bloques a través de numeros hexadecimales para luego ser compilado en una imagen de cartucho junto al código. Era algo muy simple, sin lujos. Simplemente escribíamos el código, lo descargábamos y apretábamos el botón de reset esperando lo mejor.

***Pang* fue con mucho la conversión de 8-bit con mejores gráficos y sonido de su época – ¿Recurrísteis a alguna técnica en particular?**
Teníamos una pareja de grandes artistas – Paul Walker y John Harrison – que eran estupendos con el arte en 8-bit. John en particular era increíble al lograr animaciones para los personajes con unos pocos píxeles. Prácticamente calcamos los gráficos de la recreativa. Utilizando técnicas que había desarrollado para extrar el máximo de las máquinas de 8-bit, fui capaz de mezclar sprites por hardware y software para mostrar en pantalla todo lo que necesitábamos. Recuerdo que tuve que optimizarlo mucho para asegurarnos de que corriera todo a la perfección. El audio se lo encargamos a un ingeniero externo (no recuerdo a quien), pero siempre utilizábamos excelentes músicos.

La detección de colisiones a veces fallaba. ¿A qué atribuyes esto?
La detección de colisiones siempre suponía un problema. No era posible hacer una colisión ajustada al pixel porque no teníamos la potencia de procesamiento necesaria para utilizar esa técnica. Experimenté con otros tipos, pero al final no teníamos tiempo para implementarlos. No recuerdo qué técnica utilicé al final, pero no quedé satisfecho con ella. [...]

¿Pudo hacer algo Amstrad para mejorar su máquina o estaba condenada desde el principio?
No sé en qué estaban pensando en Amstrad durante el diseño del hardware, pero sospecho que no querían cambiar el hardware de manera radical respecto a sus anteriores máquinas y necesitaban mantener la retrocompatibilidad. Si no fuera por eso, Amstrad podría haberse lanzado con una CPU de 16-bit como el 68000. Habría mejorado enormemente el potencial de la consola. El hardware de vídeo era similar a otras consolas de su época, pero no aguantaban la comparación respecto a otras consolas como Mega Drive, por ejemplo. Creo que Amstrad subestimó a sus competidores y miraron más hacia atrás que hacia adelante con el diseño de su hardware.



» Una de las bondades de la GX4000 es su salida SCART, que permitía disfrutar de un glorioso RGB.

▶ofreciendo el aspecto cuadriculado del CPC en el modo de 32 colores."

Robert trabajó con el programador John 'Jobbee' O'Brien mientras Matthew Cannon y Jon Dunn se encargaban de la música y los sonidos. Robert y John habían trabajado juntos en la versión CPC de *WEC Le Mans* asi que Ocean les dió control absoluto sobre el diseño de *Burnin' Rubber*. "Basicamente hicimos un *WEC Le Mans* 'no oficial' con las características que no pudimos meter en el CPC, como cambios en la paleta de colores cuando el día daba paso a la noche, tal y como sucedía en la recreativa. Pasé mucho tiempo trabajando en las paletas para cada momento del día, y luego John hizo un trabajo increíble a la hora de fundirlo todo."

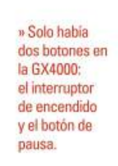
El uso de los sprites por hardware, añade Robert, "nos permitió recrear objetos grandes confeccionados con múltiples sprites con los que recrear la secuencia de choque de la recreativa original". A Jon se le ocurrió sobre la marcha este brillante ardid para escalar los objetos – normalmente los programadores almacenan objetos de diferentes tamaños, pero el método de Jon permitía escalar los objetos a mayor velocidad. [...]

***Burnin' Rubber* fue uno de los juegos de GX4000 que se mostraron en las unidades de demostraciones colocadas en tiendas como las de la cadena** Dixons en Reino Unido. Con ellas los jugadores podían probar los juegos de la consola y sirvieron para abrir el apetito del público. La unidad también se envió a Francia donde compañías como Titus Interactive y Loriciels se mantenían expectantes ante el lanzamiento de la consola, dada la gigantesca base de usuarios de CPC 6128 que había en Francia. "Estuve en la presentación", recuerda el productor de Loriciels Vincent Baillet. "Aquello era prometedor".

Algunos de los juegos eran terribles. Mientras que *Pro Tennis Tour* (Ubisoft) y *Tennis Cup 2* (Loriciels) optimizaron sus gráficos al ser adaptados a GX4000, otros títulos hicieron pocos esfuerzos para utilizar las capacidades extra de la consola y títulos como *Copter 271* eran horribles. Lo mismo pasó con *Batman*, *Operation Thunderbolt*, *Barbarian II* o *Klax*, y aquellos meros ports hicieron a muchos cuestionarse las ventajas de soltar más de 30 euros por la versión en cartucho. Peor aún, los juegos llegaban con cuentagotas a las tiendas – o al menos en *algunas* tiendas. En marzo de 1991 había escasez de cartuchos y se criticó a Amstrad, quien mantenía los derechos de fabricación, acusándola de ser la culpable de los retrasos en la distribución. La GX4000 rebajó su precio a £79.95 (unos 110€).

Aun así, también había motivo para el regocijo. *Navy Seals* era un juego brillante que explotó estupendamente las mejoras de la consola y *Pang* demostró las enormes posibilidades que ofrecían los sprites por hardware. *Robocop 2* era otra joya; programado por Andrew Deakin con gráficos de Ivan Horn. [...]

"Para crear los gráficos, recurrí al editor gráfico creado por Ocean, que corría sobre un Atari ST," comenta Ivan. "Creo recordar que se programó en ST y luego lo hicimos funcionar en los kits de desarrollo que nos suministró Amstrad." El plan era crear cuatro versiones, que sumaban Spectrum, ST y Amiga a la lista, pero el juego debía desarrollarse en apenas diez meses, lo que era muy



» Solo había dos botones en la GX4000: el interruptor de encendido y el botón de pausa.







» *Toki* nunca llegó a salir en la GX4000 aunque sí llegó a anunciarse en revistas de la época.

poco tiempo. Después de seis meses de trabajo, las versiones de Amiga y ST se reasignaron a Special FX, en Liverpool. "Les pasé el arte que había creado para GX4000 y una parte acabó en las versiones de Special FX", recuerda Ivan, quien confiesa que ni él ni Andrew tenían ninguna experiencia con las máquinas de 16-bit. "La GX4000 se acercó mucho, en lo referente a los gráficos, pero creo que no recibió la atención ni las ventas que merecía", añade Ivan.

Para aquellos que trabajaron en Amstrad, la GX4000 fue un éxito personal. Aunque Al clama que la consola debería haber salido dos

> "Podía manejar una paleta de colores fantástica, similar al Amiga y el ST"
> Robert Hunter

años antes y haberse licenciado a una compañía de EE.UU. para probar fortuna en el mercado yankee, Roland insiste en que "al menos todo lo que dijimos que haríamos lo hicimos en el tiempo convenido y dentro del presupuesto."[...]

Aunque no fuera un éxito, GX4000 es una parte importante de la historia de los videojuegos, y Al continúa a la caza de sus juegos."Los más raros llegan a costar más de 130€," nos comenta. Entre ellos destaca *Chase HQ II*, del que solo se conocen dos copias en existencia. "Me está llevando más de diez años completar mi colección, hasta el punto de que solo me faltan la lightgun, *Chase HQ II* y *Gazza II*." Pero es una de las alegrias de la GX4000, una que Amstrad jamás llegó a augurar. "La GX4000 jamás habría conquistado el mundo", nos dice Al. Pero acabó conquistando el corazón de muchos coleccionistas. *

Muchas gracias a Al AKA 'Xyphoe': Echad un vistazo a su web, gx4000.co.uk, y su canal de Youtube en youtube.com/user/Xyphoe

TODO SU CATÁLOGO

Son poquitos, asi que todo es cuestión de ponerse...




BARBARIAN II: THE DUNGEON OF DRAX

BATMAN THE MOVIE



BURNIN' RUBBER



CHASE H.Q. II: SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



COPTER 271



CRAZY CARS II



DICK TRACEY



THE ENFORCER



FIRE & FORGET II



KLAX



MYSTICAL



NAVY SEALS



NO EXIT



OPERATION THUNDERBOLT



PANG



PANZA KICK BOXING



PLOTTING



PRO TENNIS TOUR



ROBOCOP II



SKEET SHOOT



SUPER PINBALL MAGIC



SWITCHBLADE



TENNIS CUP 2



TINTIN ON THE MOON



WILD STREETS





WORLD OF SPORTS




LA
Guía
Definitiva
DE



» [Arcade] El icónico *Space Invaders* de Taito desató la fiebre por los shoot-'em-ups.

DE SPACEWAR A RESOGUN, EL SHOOT-'EM-UP EN 2D HA EVOLUCIONADO Y RESISTIDO A LO LARGO DE MÁS DE 50 AÑOS. EXAMINAMOS POR QUÉ ALGUNOS DE NOSOTROS SEGUIMOS ENGANCHADOS AL COMBATE EN EL ESPACIO EXTERIOR

Comenzó con algo parecido al palpitar de un corazón. Formaciones horizontales de aliens pixelados descendían por monitores de recreativas de todo el mundo. Primero aterrizaron en Japón, sustituyendo los familiares pasillos de máquinas de Pachinko con su brillo alienígena. Su influencia empezó a extenderse. Pronto, los shoot-'em-ups estaban por todas partes. De hecho, nos extrañaría si el shoot-'em-up (o shmup) no fuera el género más nutrido de todos los tiempos, tal y como es uno de los más antiguos. Y aunque *Space Invaders* popularizó el género en las recreativas, generando un ejército de máquinas de temática Tierra-contra-alienígenas, los orígenes de género en 2D van aún más atrás.

"Como chaval que creció en Silicon Valley, he tenido la oportunidad de ver cosas sensacionales," recuerda Eugene Jarvis, elogiado diseñador de *Defender* y *Robotron*. "El primer shoot-'em-up que vi fue *Galaxy Game* en 1971 en Stanford, una versión en formato recreativa del pionero *Spacewar*. Estaba repleto de jugadores que echaban partidas a diez céntimos. Aunque *Spacewar* fue creado en 1962, nadie había tenido ocasión de jugarlo fuera de un laboratorio de investigación informática. Por desgracia, *Galaxy Game* era muy caro y nadie se fio de él como para comercializarlo, pero ya tenía el encanto de los shoot-'em-ups clásicos."

Creado por un grupo de estudiantes del MIT liderador por el programador Steve Russell, el concepto de *Spacewar* era simple: dos naves espaciales, cada una controlada por un jugador, combatían a disparo limpio mientras intentaban esquivar el efecto gravitacional de una estrella en el centro de la pantalla. El juego usaba un sistema popularizado más adelante por *Asteroids*, el de los controles rotatorios, el botón para acelerar y el hiperespacio para salir rápidamente de situaciones ▶



DICCIONARIO DEL SHOOT-'EM-UP

SHMUP
■ Un término habitual para referirse a los shoot-'em-ups tradicionales en 2D. Lo popularizó sobre todo la revista británica de Commodore 64 *Zzap!64*.

SHOOT-'EM-UP EN PANTALLA FIJA
■ Shoot-'em-ups que se desarrollan en una pantalla sin scroll. Así son la mayoría de los primeros shooters. *Space Invaders* o *Galaxian* eran de este estilo..

SHOOT-'EM-UP EN PANTALLA MÓVIL
■ Shmups más avanzados usan el scroll para dar la sensación de movimiento por un mundo más o menos amplio, sea horizontal, vertical o multidireccional.

STICK DOBLE
■ Juegos donde el jugador puede apuntar y disparar usando un segundo joystick. Apareció en juegos pioneros como *Robotron* y vive una segunda Edad de Oro.

RUN-AND-GUN
■ Un subgénero de los shooters en el que en vez de una nave, el jugador controla a un personaje a pie. Ejemplos: *Commando*, *Contra* o *Outzone*.

POWER-UP
■ Imprescindible en los shmups de hoy, que a veces basan toda su mecánica en ellos: un objeto que incrementa la potencia de fuego u otras características de la nave.

BULLET-HELL
■ Variante de los shooters popularizada por estudios japoneses como Cave, donde las balas adquieren bellas estructuras geométricas muy difíciles de esquivar.

MULTIPLICADOR
■ Característica vista en juegos bullet-hell como *DoDonPachi*, donde matar muchos enemigos en cortos espacios de tiempo se recompensa con altísimas puntuaciones.

TIME-ATTACK
■ Un modo de juego presente en algunos shmups, donde los jugadores tienen que puntuar lo máximo posible en una frenética carrera contrarreloj.



» [Arcade] Con *Defender* Eugene Jarvis liberó a los jugadores de los límites de una sola pantalla.



▶ complicadas. El juego influiría tremendamente en la física del *Defender* de Jarvis, y su huella se dejaría notar en recreativas de Atari como la mencionada *Asteroids* o *Gravitar*.

Pero fue el sencillo concepto de *Space Invaders*, y su nave solitaria escupiendo proyectiles a una formación de blancos móviles descendentes, el que se convirtió en una plantilla para la primera oleada de shoot-'em-ups. Junto al fabricante de *Space Invaders*, Taito, muchas otras compañías de recreativas se apuntaron a la Fiebre del Oro de los pegatiros de naves de los últimos setenta y primeros ochenta. Data East presentaba en *Astro Fighter* rígidas formaciones de naves enemigas atacando al jugador, y presentó un fondo espacial y una paleta de 16 colores en oposición a los gráficos monocromos de *Space Invaders*. Aún mejor era el *Galaxian* de Namco, que dobló la cantidad de colores en pantalla y presentó enemigos que abandonaban la formación para dejar caer bombas sobre el jugador. "Me daban miedo las máquinas de *Space Invaders*," ríe Malcolm 'Malc' Laurie, creador de la web shmups.com. "No sabía bien de qué iban, pero los chicos mayores solían estar en ellas. Cuando llegó *Galaxian* me adelanté, eché mi moneda y me enganché. Aquellos enemigos de colores chillones realmente esquivaban y atacaban, y tenía todo el sentido del mundo. ¿Se puede ser más simple?: dispara a los malos antes de que te disparen. Izquierda, derecha, disparo. Al final todo iba de decisiones rápidas y reacciones al momento, cada vez que dejaba la máquina estaba excitado y con ganas de más."



Otras recreativas de temática espacial similar, como *Space Firebird* de Nintendo, *Moon Cresta de* Nichibutsu y el debut en las recreativas de SNK, *Ozma Wars*, incluían patrones de ataque cada vez más complejos, que veríamos repetirse en juegos de tiros posteriores y más sofisticados. Llegaría un momento en el las trayectorias de los enemigos

» [Arcade] Namco y su *Galaxian* redefinieron los patrones de los enemigos.

HITS ESPACIALES

1962 – SPACEWAR
■ Este titulo para dos jugadores en PDP-1 es el primer juego del género.

1978 – SPACE INVADERS
■ El abuelo de los shoot-'em-ups clásicos. *Space Invaders* introdujo a muchos jugadores en el placer de masacrar aliens.

1980 – PHOENIX
■ Pajarracos en el espacio: *Phoenix* presentó a uno de los primeros jefes de la historia del medio.

1981 – DEFENDER
■ Un shoot-'em-up que cambió el género, al permitir a los jugadores que volaran en dos direcciones en un escenario horizontal.

1982 – ROBOTRON: 2084
■ Eugene Jarvis creó los shooters de dos sticks con este matarobots.

1982 – XEVIOUS
■ Pionero en las formaciones enemigas por tierra y aire.





CINCO JUEGOS ESENCIALES

Estos son algunos de los títulos más influyentes y revolucionarios del género.



GRADIUS

■ 1985 ■ Arcade, Varios

Este shooter de Konami permitió a los jugadores configurar el arsenal de su nave con una barra de selección en la parte inferior de la pantalla. El resultado de tantos misiles, lasers e icónicos 'multiples': una sensación de poder divertidísima, recapturada en secuelas y el spin-off *Salamander*.



R-TYPE

■ 1987 ■ Arcade, Varios

El inicio de otra franquicia abanderada del género. Sus gráficos inspirados en los diseños de H.R. Giger y el invento del orbe acoplable a la nave, la Fuerza, influyeron en múltiples shooters horizontales posteriores. Los enemigos bio-orgánicos y los jefes eran una exquisitez, y el encuentro con el primer enemigo final o la nave nodriza son inolvidables.

AXELAY

■ 1992 ■ SNES

Con algunos de los mejores graficos vistos en un shmup para consola -aparte de una de las naves de diseño más rotundo y perfecto-, *Axelay* cogió las estructuras de scroll horizontal y vertical de *Salamander* y las convirtió en un clásico de SNES. Sublime sistema de armas y jefes que rivalizaban con los de las recreativas.



DODONPACHI

■ 1997 ■ Arcade, Saturn, PSOne

El juego que definió el subgénero del bullet-hell moderno. *DoDonPachi* mejoró el sistema de multiplicador de combos de su precedente, *DonPachi*, y dio como resultado un shooter épico orientado a las puntuaciones. Generó una larga franquicia desarrollada por Cave e influyó en múltiples lanzamientos posteriores basados en la búsqueda de altas puntuaciones.



RADIANT SILVERGUN

■ 1998 ■ Arcade, Saturn, Xbox 360

Empezó como un arcade antes de ser portado triunfalmente a Sega Saturn. Este magnífico shooter de Treasure se inspiró en *Image Fight* de Irem, pero con brillantes gráficos next-gen y espectaculares efectos visuales en 3D. Mecánica de puntuación basada en colores, complejo sistema de armamento y múltiples secretos por descubrir.





serían impredecibles, y los juegos más variados y complejos, sorprendiendo a los jugadores con vuelos de enemigos que salían de la nada o desde un lado de la pantalla. Quizás el mejor ejemplo de esta primera oleada de shooters evolucionados fue el *Galaga* de Namco. Junto a *Moon Cresta*, que permitía al jugador acoplar naves para aumentar su potencia de fuego, *Galaga* introdujo por primera vez un 'power-up': una nave alienígena podía capturar al jugador con un rayo tractor y llevarlo a lo más alto de la pantalla, pero si tenías una vida más, era posible liberarlo, unir dos naves y doblar la cantidad de disparos en pantalla.

Centuri con *Pheonix* y Midway con *Gorf* propusieron los primeros 'jefes' del género en forma de enormes naves nodrizas, a lo que se sumaban niveles que cambiaban mucho entre sí (en el caso de *Gorf*, clonando de forma directa *Space Invaders* y *Galaxian*). Aunque la mayoría de los juegos transcurrían en una pantalla fija, a menudo con un bonito fondo estrellado, unas pocas recreativas se atrevieron a introducir fondos que se movían adelante, atrás o en ambas direcciones. Uno de los primeros fue el muy influyente y reverenciado

> **"Me daban miedo las recreativas de Space Invaders, no sabía de qué trataban"**
> Malcolm Laurie

Defender, que dio un salto de gigante con respecto a los gráficos, la técnica y la mecánica de *Space Invaders*, solo dos años anterior. "Quería hacer un juego que abriera nuevos caminos en el género," dice su creador, Eugene Jarvis. "Adoro el aspecto emocional de los juegos, cuando se desafían en cierto sentido los instintos del jugador. El universo expandido de la pantalla en movimiento en dos direcciones proporcionó profundidad a la mecánica y también cierta inyección de adrenalina, al permitir al jugador volar por la superficie del planeta a velocidades demenciales. La física de la nave le daba una sensación física al juego, desafiaba las habilidades motoras del piloto al exigirle volar y a la vez apuntar y disparar. También sumó táctica y estrategia al tener que rescatar y proteger a los astronautas que había en la superficie del planeta. Inicialmente era un shooter con scroll pero en una sola dirección en un paraje circular infinito, ▶





» [Arcade] *Phoenix* nos brindó esto… uno de los primeros jefes finales de la historia de los videojuegos.

1983 — GYRUSS
■ Shooter inmortal de Konami con tremenda banda sonora inspirada en Bach.

1984 — DROPZONE
■ Lanzado para Atari 8-bit y C64 esta gloriosa versión de Archer Maclean de *Defender* fue uno de los mejores shooters domésticos del momento.

1985

1986 — SIDE ARMS
■ Excelente shmup lateral de Capcom que permitía a los jugadores moverse a derecha e izquierda.

1986 — URIDIUM
■ Como *Dropzone*, este título de C64 fue uno de los primeros shooters domésticos de estilo recreativa.

1987 — WIZBALL
■ Inspirado en *Gradius*, este shooter lateral fue uno de los primeros juegos de Sensible Soft.

1987 — FLYING SHARK
■ Uno de los primeros y más populares juegos de Toaplan, protagonizado por un biplano que se movía en vertical y que fue convertido a múltiples sistemas domésticos.

1988

1989 — XMULTIPLY
■ Más experimentación de Irem con los armamentos poniendo a los jugadores a los mandos de una nave con tentáculos.



» [Arcade] El peliagudo asalto solar de *Salamander*.



» [Arcade] *Xevious* introdujo fondos en movimiento con ataques terrestres y aéreos.

▶ después de jugarlo un poco me pareció un poco rollo que hubiera que rodear todo el planeta para volver atrás a por algo que te habías dejado por el camino. Por eso creamos la marcha atrás, y la jugabilidad se disparó exponencialmente." Otra característica que popularizó *Defender* fue la 'Bomba inteligente.' "Por entonces se hablaba mucho del armamento militar inteligente que se estaba desarrollando desde finales de los setenta," dice Jarvis. "Intenté implementar una bomba realmente inteligente en el juego,que eliminara casi quirúrgicamente a los enemigos más amenazantes. Pero no era muy divertido y daba problemas. Me pareció más chulo, simplemente, reventarlo todo. ¡Así que la bomba acabó siendo no tan inteligente!"

Junto a *Defender*, otros juegos que introdujeron el scroll fueron *Xevious* de Namco, un shooter vertical que dejó una marca indeleble en juegos futuros de ese tipo, *Scramble* de Konami, *Zaxxon* de Sega y el multi-direccional *Vanguard* de SNK. "Nunca fui capaz de jugar a *Defender*," admite el veterano diseñador Ste Pickford. "Siempre había un grupo de tres o cuatro personas en torno a la máquina en las recreativas de Stockport, así que había que esperar y meter tu moneda media hora antes de tu turno para reservar la vez. Cuando finalmente lo hice, la cantidad de botones era tan confusa y el juego tan

"La obra de Jeff Minter me introdujo en la escritura de juegos. No habría seguido en ello sin él"

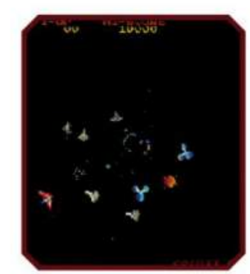
Andrew Braybrook

frenético que morí en apenas diez minutos. Así que en vez de seguir jugando, me dediqué a ver cómo jugaban los expertos locales, maravillándome al ver sus dedos moverse a la misma velocidad que lo harían tipógrafos capaces de escribir cien palabras por minuto. Yo prefería los juegos laterales con techos y suelos estables, como *Scramble*, más tarde *Gradius*, y finalmente, *R-Type*. Lo que tenía *R-Type* era que tenías la sensación de estar ante el videojuego perfecto. La mecánica era brillante, tenía un acabado visual asombroso y refinó el sistema de power-ups de Konami. Cada nuevo nivel rebosaba sorpresas que te dejaban boquiabierto, y los jefes eran increíbles."



La influencia de Konami en la escena de los shoot-'em-ups fue sustancial, con la llegada de *Gradius*, *Salamander* y su hoy familiar barra de mejora de armas, más títulos rápidos y brillantes como *Time Pilot*, *Gyruss* y el defenderiano *Juno First*. Otras compañías que también impactaron en el género fueron Capcom y su saga de aviones *1942*, Taito y sus acuáticos *Darius*, y Nichibutsu con *Terra Cresta* y sus spin-offs. "Me encantaba *UFO Robo Dangar*," dice Malc. "La forma con la que podías arrancar con una nave pequeña, e ir añadiéndole armas y accesorios, acabando con un robot gigante... y el musicote... Ese estilo de shooter, por supuesto, se originó con *Terra Cresta*. Y después llegó la gloria de tres pantallas con *Darius*..." Nuevos publishers japoneses se dedicaron exclusivamente a los shoot-'em-ups para recreativa, como Irem (*R-Type*, *XMultiply*) o Toaplan (*Slap Fight*, *Flying Shark*). Algo parecido a un renacimiento de los shooters estaba teniendo lugar en las recreativas, pero también, al mismo tiempo, en los ordenadores domésticos.

Andrew Braybrook, programador del shooter para C64 *Uridium* recuerda su introducción en el mundo de los shmups para consola. "Me compré un Atari 600XL solo para jugar a *Dropzone*, en parte por la velocidad del juego, pero también por la presentación," recuerda. "Los juegos de Jeff Minter fueron los que me impulsaron a escribir mis ▶



» [Arcade] Juegos como *Tempest* o *Gyruss* (above) daban la impresión de disparar en un espacio en 3D.



» [Arcade] *Time Pilot* de Konami permitía a los jugadores moverse en cualquier dirección..

1990

RAIDEN
■ Un shooter vertical excelente que dio inicio a una franquicia de Seibu Kaihatsu que culminó en la soberbia serie *Raiden Fighters*.

1991

THUNDER FORCE III
■ Considerado como la mejor entrada en toda la ralea de shooters de Techno Soft para Mega Drive, la saga también llegó a las recreativas con *Thunder Force AC*.

XEXEX
■ Recreativa de Konami visualmente espectacular que integró elementos de la serie Gradius con un orbe inspirado en *R-Type*.

1992

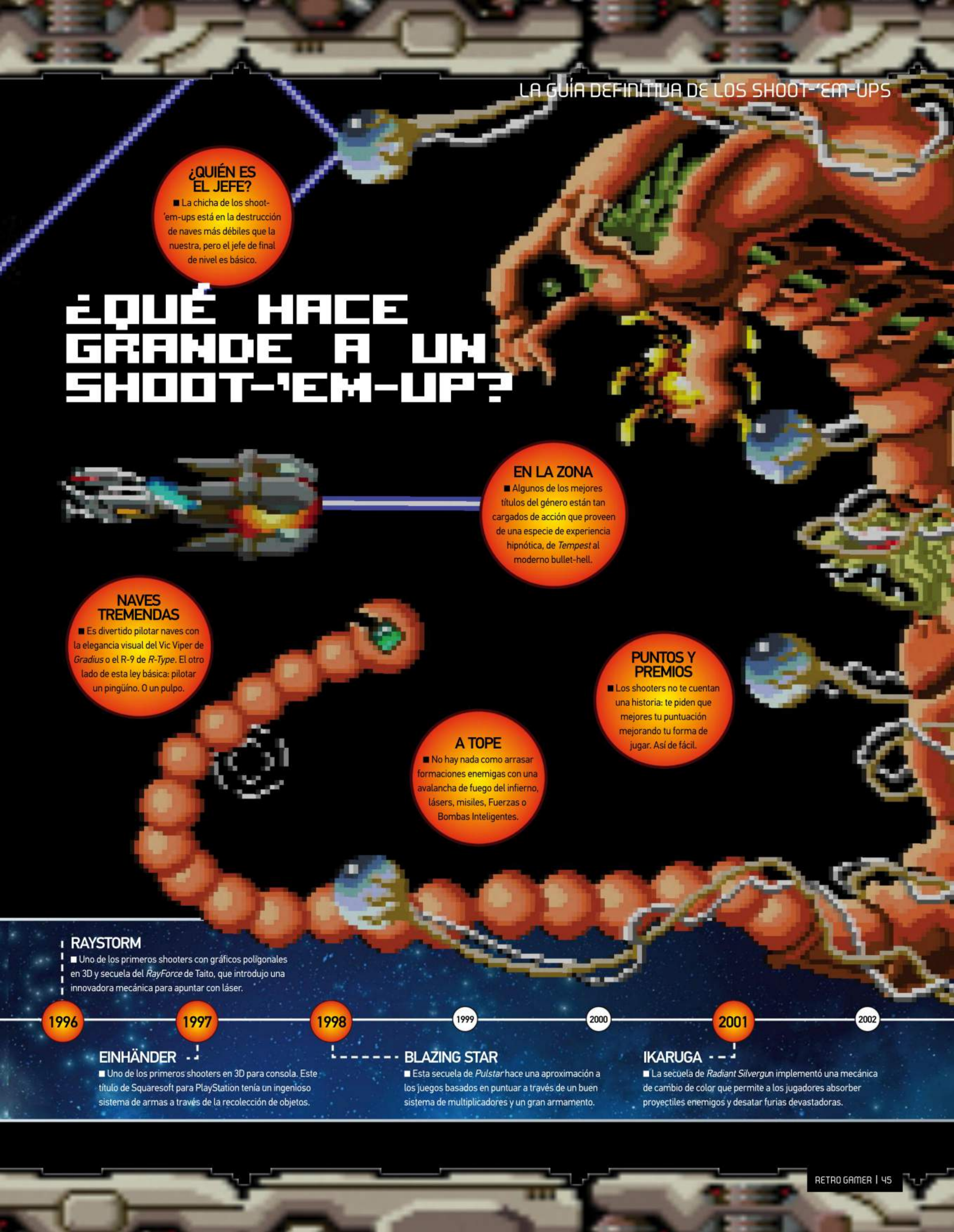
1993

BATSUGUN
■ El último shoot-'em-up de Toaplan dió origen al "bullet-hell", con complejas oleadas de enemigos y un mar de disparos que exigían un control milimétrico.

1994

1995

PULSTAR
■ Este shooter de Neo Geo se inspiraba con fuerza en *R-Type*, pero incluyó gráficos aún mejores y una mecánica igual o más exigente.



¿QUÉ HACE GRANDE A UN SHOOT-'EM-UP?

¿QUIÉN ES EL JEFE?
■ La chicha de los shoot-'em-ups está en la destrucción de naves más débiles que la nuestra, pero el jefe de final de nivel es básico.

EN LA ZONA
■ Algunos de los mejores títulos del género están tan cargados de acción que proveen de una especie de experiencia hipnótica, de *Tempest* al moderno bullet-hell.

NAVES TREMENDAS
■ Es divertido pilotar naves con la elegancia visual del Vic Viper de *Gradius* o el R-9 de *R-Type*. El otro lado de esta ley básica: pilotar un pingüino. O un pulpo.

PUNTOS Y PREMIOS
■ Los shooters no te cuentan una historia: te piden que mejores tu puntuación mejorando tu forma de jugar. Así de fácil.

A TOPE
■ No hay nada como arrasar formaciones enemigas con una avalancha de fuego del infierno, láseres, misiles, Fuerzas o Bombas Inteligentes.

1996 · 1997 · 1998 · 1999 · 2000 · 2001 · 2002

RAYSTORM
■ Uno de los primeros shooters con gráficos poligonales en 3D y secuela del *RayForce* de Taito, que introdujo una innovadora mecánica para apuntar con láser.

EINHÄNDER
■ Uno de los primeros shooters en 3D para consola. Este título de Squaresoft para PlayStation tenía un ingenioso sistema de armas a través de la recolección de objetos.

BLAZING STAR
■ Esta secuela de *Pulstar* hace una aproximación a los juegos basados en puntuar a través de un buen sistema de multiplicadores y un gran armamento.

IKARUGA
■ La secuela de *Radiant Silvergun* implementó una mecánica de cambio de color que permite a los jugadores absorber proyectiles enemigos y desatar furias devastadoras.

Guía Definitiva



ANDREW BRAYBROOK

Hablamos con el creador del shooter más vendido de Commodore 64, Uridium

¿Qué recuerdos tienes acerca de los shoot-'em-up en las recreativas?
Estaba todavía en la escuela cuando descubrí un bar con máquinas dentro, con un juego vectorial basado en *Star Trek*. Luego trajeron el *Space Invaders*. Solíamos ir a la hora del almuerzo, tomábamos un refresco y jugábamos a las máquinas. Debía ser en 1978 o 1979.

¿Tenías algún favorito, alguno que te inspirara a la hora de crear tus propios juegos?
Creo que se puede decir que nos gustaban todos, desde *Asteroids*, *Scramble* y *Galaxian* a los posteriores *Slap Fight* o *Space Harrier*. La estética de *Star Force* inspiró los gráficos de *Uridium*, de la paleta de color a la forma de las naves.

¿Crees que los primeros ordenadores domésticos servían para emular bien las recreativas de naves del momento?
C64 tenía caracteres y sprites, lo que lo asemejaba a las recreativas de la época, con la salvedad de que las recreativas tenían muchos más colores y muchos más sprites. Posteriormente llegó el Amiga, que tenía el colorido de las máquinas pero no los sprites. Sabíamos perfectamente que íbamos a rastras de un hardware superior que el que teníamos a nuestra disposición.

¿Qué características crees que tiene que tener un gran shoot-'em-up?
Necesitas un montón de proyectiles, un sistema de detección de colisiones generoso, algunos power-ups que inclinen la balanza en tu favor y algunos momentos de calma para tomar aire. También es conveniente que no haya demasiados enemigos kamikazes. Prefiero que haya tiroteos contra los enemigos antes que las naves rivales se limiten a intentar arrollarte. Tampoco soy muy fan de los jefes de final de nivel: tienden a ser muy restrictivos porque ocupan mucho espacio de pantalla, y a no ser que vayas bien armado es muy complicado vencerles. También prefiero los juegos que se juegan cada vez de forma distinta. *Dropzone* para Atari es un título que he jugado mucho y que encaja con la mayoría de estos criterios.

¿Qué hizo al género tan popular en los ochenta y noventa?
Es un concepto simple y accesible, con múltiples posibilidades de movimiento dentro de cada escenario. La idea de matar o morir es intemporal.

▶ propios juegos: si no hubiera visto *Attack Of The Mutant Camels* o *Matrix* nunca me habría puesto a hacerlos yo porque no lo habría visto como una meta alcanzable." De hecho, habría sido imposible escribir este reportaje sin mencionar a Minter. Ha estado creando estupendos shoot-'em-ups en Llamasoft durante más de treinta años, haciendo estrafalarios descubrimientos visuales sin parar. Su estilo de coger ideas ajenas y mezclarlas con sus propios tics le ha hecho ganarse una merecida legión de fans que adoran al desarrollador galés.

Odiaríamos vivir en un mundo sin *Attack Of The Mutant Camels* o *TxK*, del mismo modo que necesitamos *Uridium* en nuestras vidas "Había jugado a *Defender* y *Space Invaders*, pero *Uridium* era otra cosa," recuerda el grafista Stephen Rushbrook, que trabajó en la secuela para Amiga. "Para empezar era un juego bastante cruel. Los niveles eran inmensos y la velocidad era increíble. Pasabas como una exhalación por encima de los Laviathans en un instante. El juego te cuestionaba continuamente cómo de rápido te atrevías a ir" Junto a Archer Maclean y su estupendo tributo a *Defender*, *Dropzone*, el programador de C64 Tony Crowther también estaba influido por la criatura de Eugene Jarvis. "Me enamoré de los juegos con scroll, y el C64 era posiblemente la mejor máquina para gestionar scrolls a 60fps," dice. "Admiraba *Defender* y creo que la versión de Steve Evans, *Guardian*, de Alligata, era el mejor clon que llegué a ver. *Defender* todavía influye a videojuegos hoy día, no tienes más que mirar el *Resogun* de Sony."

Wizball de Sensible Software fue otro shooter

» [Arcade] Una nave rebosante de tentáculos en *XMultiply*.



BORDER DOWN
■ El debut en recreativas de G.rev, una compañía formada por ex-empleados de Taito. *Border Down* fue uno de los mejores juegos del género en aparecer para la Dreamcast de Sega.

2003 — 2004 — 2005 — 2006 — 2007

DEATHSMILES
■ Junto a *Akai Katana* y *DoDonPachi Resurrection*, uno de los escasos juegos recientes de Cave que han llegado a Occidente, cortesía de Rising Star Games.



» [Arcade] *R-Type Leo* introdujo el juego cooperativo en la franquicia de Irem.

» [PC Engine] *Gunhed* (aka *Blazing Lasers*) fue uno de los muchos pegatiros excepcionales de PC Engine.

"Todos peregrinábamos a la sala de recreativos local para acabar jugando al Salamander"

Robin Levy



» [Arcade] Con su sobredosis de balas verdes, *Batsugun* es recordado como el primer bullet-hell.

con scroll que debía mucho a recreativas clásicas, tal y como le pasaba a lanzamientos posteriores de la casa, incluyendo una utilidad que permitía al jugador diseñar sus propios juegos de tiros. "En los ochenta, los desarrolladores nos inspirábamos en las máquinas de éxito del momento, y los shoot-'em-ups estaban entre ellas," dice el jefazo de Sensible, Jon Hare. "Juegos como *Nemesis (Gradius)* y *Salamander* influyeron profundamente en juegos nuestros como *Wizball*. *Galax-i-Birds* era esencialmente un juego de serie media que pusimos en pie en una semana tonta entre *Parallax* y *Wizball*, como una especie de descanso ligero, y fue esencialmente una copia barata de *Galaxian*… Aparte de *Shoot-'em-up Construction Kit*, nuestra otra aventura en el mundo de los shoot-'em-ups fue un juego muy influenciado por *Defender*, *Insects In Space*, nuestro último juego para C64."

Otros programadores de juegos de C64 como *IO* o *Armalyte* también expresan su deuda con los shooters de Konami e Irem, entre otros. "Los juegos que influyeron más en *IO* fueron *Nemesis* (*Gradius*), *Salamander*, *R-Type* y *Darius*," dice el programador Doug Hare. "En comparación con otros ordenadores de la época, el C64 era estupendo para programar shoot-'em-ups. La combinación de los sprites de hardware y el scroll como estándar hacían muy satisfactorio trabajar con él."

"Todos peregrinábamos a la sala de recreativos local para acabar jugando al *Salamander*," revela Robin Levy, grafista de *Armalyte*. "Nos entusiasmaba la sensación de fluidez que transmitía, pero también había montones de elementos de otros juegos que tratábamos de emular. Los shooters estilo *Galaga*, en particular, la forma en la que el jugador podía devastar oleadas enteras de enemigos, y *Nemesis*, ya que fue el primer ejemplo real en el que vimos power-ups y naves nodrizas haciendo de jefes. Una de las cosas que nos gustaban de los shooters de Konami era la pista visual que daban de que si podías disparar a través de un hueco, podías meterte por él, lo que conllevaba que la detección de colisiones era más reducida que el propio sprite del jugador, algo que los bullet-hell hacen bien ahora. ▶



» [Arcade] Los japoneses Toaplan fueron famosos por shoot-'em-ups como *Flying Shark*.

2008 · 2009 · 2010 · 2011 · 2012 · 2013 · 2014

SINE MORA

■ Un bullet-hell con scroll lateral del desarrollador japonés Grasshopper. *Sine Mora* tiene una mecánica de rebobinado del tiempo similar a la de muchos juegos de conducción modernos..

RESOGUN

■ Del desarrollador de *Super Stardust*, Housemarque. Un juego inspirado en *Defender* que es, posiblemente, el shoot-'em-up más avanzado técnicamente de la historia.

TXK

■ No es el primer juego de Jeff Minter que se inspira en *Tempest*, pero posiblemente sí el mejor. Un brillante shooter de doble stick imprescindible en Vita.

Guía Definitiva

ARMADA DE ANIQUILACIÓN

Algunas de las mejores naves del universo de los shmups

SPACE INVADERS
ASTEROIDS
GALAGA
DEFENDER
TIME PILOT
GYRUSS
R-TYPE
SALAMANDER
PULSTAR
GRADIUS
PARODIUS
PARODIUS
SCRAMBLE
AXELAY
DARIUS GAIDEN
XMULTIPLY
XEXEX
ZERO WING
RAIDEN II
RAYFORCE



» [Arcade] El impresionante *Xexex* de Konami mezclaba elementos de *Gradius* con ideas de armamento extraídas de juegos de Irem como *R-Type* y *X-Multiply*.

La influencia de *R-Type* era primordialmente visual, ya que solo llegamos a verlo en revistas. Para un solo jugador teníamos un sprite extra. Nos gustaban los Multiples en *Nemesis* y *Salamander* y vimos pantallazos de la Fuerza en *R-Type*, y así nació nuestro 'Remote'."

Pero... ¿qué es lo que hace realmente disfrutable y adictivo a un shoot-'em-up? "Para mí, todo se reduce a una sensación única," dice Malc. "Controlar hasta el último movimiento de tu nave, llevarla a tope de armamento, hacer trizas todo lo que te rodea mientras esquivas oleadas de naves y proyectiles enemigos. Tengo muy buenos recuerdos de mis partidas a *Vulcan Venture* [*Gradius II*] en los recreativos, cargado con cuatro múltiples y escupiendo muerte en todas direcciones, la banda sonora de Konami tronando a todo volumen, esquivando trozos de escenario y deseando que esa sensación de ser invencible durara todo el tiempo que pudiera estar agarrado al joystick. Los shoot-'em-ups son bestias viscerales, y en sus mejores momentos son capaces de provocar taquicardias preocupantes. El miedo a la muerte y a tener que volver atrás es una característica que echo de menos en los juegos modernos, donde atravesarlos de lado a lado es casi un paseo."

Llegados a este punto, los shoot-'em-ups se diversificaron en una gran cantidad de subgéneros, como los shooters de doble stick inspirados en *Robotron* y *Smash TV*, juegos de run-and-gun como *Commando* e *Ikari Warriors*, y títulos en 3D como *Tempest* y *Space Harrier*. Los llamados 'cute-'em-up', llegaron con *Parodius*, *Twinbee* y *Fantasy Zone* y demostraron que un shooter no tiene por qué ser oscuro y tenebroso. Nuevas consolas como SNES, PC-Engine, Neo-Geo y Sega Saturn nos brindaron brillantes conversiones de *R-Type*, *UN Squadron*, *Gradius 3* y *Battle Garegga* junto a títulos originales como *Super Star Soldier*, *Pulstar* and *Radiant Silvergun*. La tecnología 3D dio pie a cosas como *R-Type Delta* o *Raystorm* en máquinas como PlayStation, y un desconocido shooter de Toaplan llamado *Batsugun*, hizo evolucionar al género en 2D con los bullet-hell.


"El shoot-'em-up era un género natural en los primeros videojuegos"
Eugene Jarvis

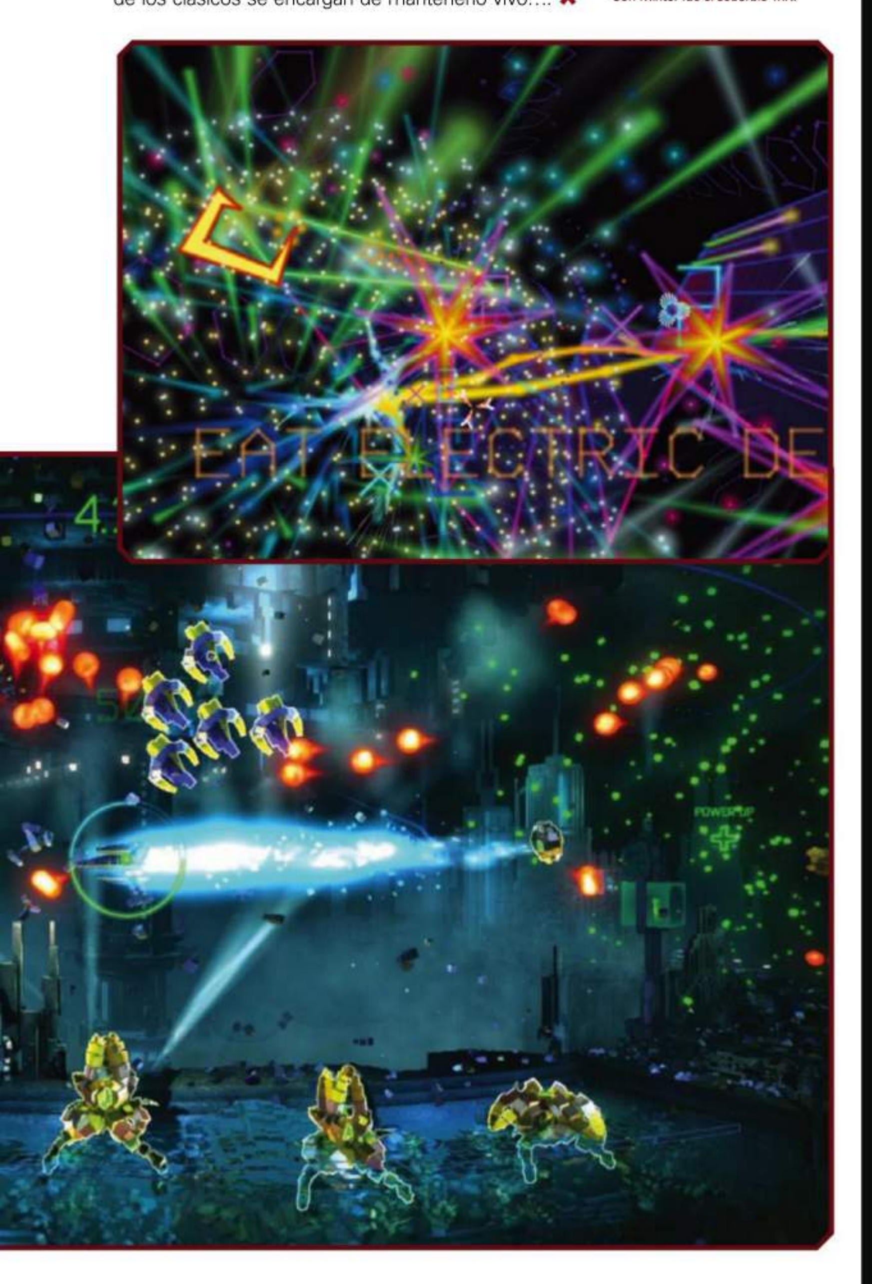
Dos nuevas compañías, Raizing (productores de *Battle Garegga*) y Cave (creadores de *DoDonPachi* y *Progear*), formadas a partir de ex-trabajadores de Toaplan a mediados de los noventa, llegaron con la tercera generación de shooters en recreativas: gráficos laberínticos, profundas mecánicas de puntuación y millones de proyectiles. Hoy, Cave es una de las pocas supervivientes del género en 2D, con juegos como *Deathsmiles* y *Akai Katana*. "Me encantan los bullet-hell, pero Cave ha perdido el rumbo," se lamenta Malc. "Los lásers rosa y el subgénero Loli no me dicen nada, y las mecánicas se han estancado. Pero en su día, juegos como *Dangun Feveron*, *DoDonPachi* y el mítico *Guwange* eran imbatibles: Cave no tenía miedo a innovar. Me gustan estos shooters frenéticos, pero la verdad es que prefiero juegos más tácticos como *R-Type*, o los de una pantalla como el infravalorado *Gaplus*."


» [PlayStation 4] La cantidad de pixels que despliega el reciente *Resogun* es completamente asombrosa…



"El género era un estilo natural de juego en los primeros tiempos del medio," dice Eugene Jarvis. "Los elementos de trayectoria y colisión, vida y muerte, eran conceptos muy básicos y fáciles de comunicar al jugador con gráficos primitivos. El instinto más básico del ser humano es el de supervivencia. Los shooters hablaban de este impulso primario. Por supuesto, en las últimas décadas el shooter clásico en 2D dejó paso a contrapartidas en 3D. A partir de los primitivos juegos de tanques de los setenta, hoy tenemos *World Of Tanks* y otros asombrosos simuladores en 3D. Pero al igual que la ancestral rata originaria que dio fruto a la masiva diáspora de mamíferos que existen hoy, el 2D clásico y en tercera persona permanece intacto, con variantes como la del doble stick gozando de una salud especialmente buena hoy día." En el momento de ir a imprenta, la realidad refrenda las palabras de Jarvis: uno de los juegos más descargados del momento en PS4 es un shooter de dos sticks, *Helldivers*. La edad de oro del género puede que haya pasado, pero los herederos de los clásicos se encargan de mantenerlo vivo.... *

» [PS Vita] El juego más reciente de Jeff Minter fue el soberbio *TxK*.





JULLIAN RIGNALL

Una charla con el rey de las altas puntuaciones.

Fuiste campeón británico de *Defender* – Crees que fue un juego muy influyente en su género?
Sí. Tenía ese scroll infinito, doblado sobre sí mismo, que creo que fue el primero de su estilo. Pero lo que realmente demostró es hasta qué punto la IA de un juego puede ser sofisticada. Los enemigos del juego eran distintivos y diferentes, tenían su razón de ser. Los Baiters (que aparecían si tardabas demasiado en completar un nivel) eran especialmente difíciles de liquidar, y parecían anticiparse a tus movimientos. Casi parecían estar vivos por cómo se movían, todo un logro para un juego de los ochenta.

En los ochenta podías entrar en una sala de recreativos y jugar a títulos como *Gyruss, Defender, Nemesis, Salamander*... los shoot-'em-ups estaban por todos lados. ¿Lo echas de menos?
Bueno, lo curioso es que tengo un bar en San Francisco lleno de recreativas antiguas, incluyendo muchas de las que has dicho. Así que puedo seguir jugando siempre que quiero, lo que no está nada mal. Pero en general, sí que echo de menos los salones recreativos. Había algo especial en entrar en una sala nueva y encontrarte con una máquina a la que no habías jugado nunca. Es raro pensar que era allí donde estaban los juegos más sofisticados. Hoy día eso sucede en las consolas... lo que tampoco es necesariamente malo.

¿Cual era tu shmup favorito?
Dropzone, sin ninguna duda. Lo que era grandioso sobre ese juego era que estaba diseñado enteramente para funcionar con el joystick de un solo botón del Commodore 64. Era un clon de *Defender*, pero no intentaba igualar a *Defender*. Sigo pensando, después de todo este tiempo, que es uno de los mejores juegos para esa máquina.

¿Qué elementos crees que hacen bueno a un shooter?
Tiene que ser divertido, eso primero y por encima de todo. La sensación al hacerse con los controles también es importante, seguido por la IA, los gráficos y el sonido. Al final de lo que estamos hablando es de si resulta o no divertido, si valía o no la pena gastar dinero en él.

Hubo muchísimos juegos del género para los ordenadores de los ochenta. ¿Crees que era positivo, o llegó un momento en el que había demasiados?
Hubo un momento en el que resoplábamos cada vez que un nuevo shooter llegaba a las oficinas de *Zzap64*, donde yo analizaba juegos del género. Recuerdo analizar montones de ellos: muchos eran decentes pero no brillantes, y la mayoría de las veces era horrible escribir sobre ellos, porque no había nada que decir. Acababas quedándote sin palabras, y tenías que inventar nuevas formas de expresar el concepto "estamos ante un shooter mediocre." Al menos con los buenos y los malos podías divertirte escribiendo. ¡Sobre todo con los malos!

¿Juegas actualmente a algún shoot-'em-ups??
¡Por supuesto que sí! *Helldivers* es uno que analicé recientemente, y me ha gustado mucho. Es muy duro, pero también muy disfrutable. Según me hago viejo, por desgracia, mis reflejos no son lo que eran, pero al menos tengo unos cuantos años de experiencia que lo compensan. ¡Así que aún tengo una calidad bastante decente como jugador!



Black Tiger

Agosto de 1987. Una Capcom en estado de gracia reina en los salones recreativos. Lejos de regodearse en el triunfo se hicieron una pregunta: ¿cómo llevar los arcades de acción al siguiente nivel? Black Tiger fue la respuesta.

por David Bläck

Con la sensacional adaptación del Conan de Robert E. Howard que llevaron a cabo John Milius y un floreciente Arnold Schwarzenegger todavía fresca en las retinas de todos los aficionados a los mundos de ficción, la fantasía heroica se convirtió en la referencia visual más popular en la segunda mitad de los '80 junto con las batallas galácticas de *Star Wars*. De ambos universos surgieron juegos sobresalientes, pero en lo tocante a guerreros míticos y bárbaros cincelados, *Rygar* (Tecmo, 1986) y *Rastan* (Taito, 1987) se llevaron el gato al agua (o las monedas de 25 pesetas al bolsillo, en el caso que nos ocupa). Capcom por su parte había iniciado su propia serie de aventuras caballerescas con *Ghosts 'n Goblins* (1985) y su héroe propenso a quedarse en paños menores, Sir Arthur. *Black Tiger*, curiosamente, llegó para situarse en un imaginario triángulo formado por esos tres títulos: un arma que favorece los ataques a cierta distancia como en *Rygar*, la ambientación evocadora y la brutalidad del combate de *Rastan*, y el componente de plataformas y los jefes finales de *Ghosts 'n Goblins*, todo ello acompañado de un sencillo sistema de progresión del personaje protagonista que conceptualmente sitúa a *Black Tiger* en un área cercana a los RPG's de acción.

Con *Black Tiger* se reutilizó la placa que Capcom creó para *Commando* (1985), donde ya habían visto la luz otros pequeños clásicos como *Gun.Smoke* (1985), *Side Arms* (1986), y *1943* (1987), un hardware sencillo con una CPU Z80 a 4MHz y otro Z80 a 3 MHz para controlar el sonido generado por dos Yamaha YM2203 (responsables de lo que para muchos era y sigue siendo un auténtico sonido arcade) a 3,5Mhz. Se puede decir que

Pixel Perfect

Echemos un vistazo al panteón de enemigos que nos aguardaba en cada partida de Black Tiger...



Orcos

Los hay de varios colores, pero su característica principal es la fuerza bruta y su aguante creciente a nuestros ataques.



Serpientes gigantes

Siempre enredadas en alguna de las columnas por las que trepamos, conviene no dejarse morder por ellas: pueden envenenarnos.



Esqueletos

También los hay de varios colores y configuraciones (uno de ellos incluso nos lanza su cráneo), pero es el enemigo menos peligroso, y el que menos Zenny deja caer.



Demonios de fuego

Menos peligroso de lo que parece: lanza bolas de fuego fáciles de esquivar.



Plantas carnívoras

Una de ellas se limita a mordernos, y la otra nos envenena. Pisa con cuidado si no quieres llevarte una sorpresa desagradable.



Cráneos giratorios

Un verdadero incordio, porque además son indestructibles.



Brujos

Aparecen a voluntad e invocan columnas de fuego. Acaba con ellos cuanto antes.



Momias

Enemigos peligrosísimos por las lenguas de fuego con las que nos atacan a distancia.



Ninjas

Acabar con un ninja es complicado por su velocidad y agilidad sobrehumanas, pero la recompensa merece la pena.



Llamaradas

Surgen de las paredes sin previo aviso. Siempre están en el mismo sitio, así que memoriza su posición, y ten más cuidado la próxima vez.



Rocas

Desesperantes por la muerte instantánea que suponen, pero al igual que las lenguas de fuego son fáciles de esquivar cuando conoces su situación.


» [Arcade] Los dragones tienen la costumbre de liarla allá donde van, y en este juego hay nada menos que tres.



» [Arcade] Por su ropa y su afición por el comercio en zonas de conflicto, podría ser el tatarabuelo del buhonero de RE 4.

▶ Capcom fue a lo seguro, usando un hardware de configuración propia que tenían más que dominado en lugar de experimentar con chips Motorola como hicieron con *Ghosts 'n Goblins* o *The Speed Rumbler* (1986). El resultado no pudo ser mejor: movimientos fluidos y un control preciso, enmarcados por un apartado audiovisual sobresaliente para su época, con 8 niveles repletos de secretos, enemigos variados, y personalidad propia. A dicho hardware no le esperaba un gran futuro, pues tras *Black Tiger* apenas vio la luz un título más, *1943 Kai* (Capcom, 1988), pero sin duda con este título se exprimió cada ciclo de procesado para crear un arcade ejemplar sin necesidad de invertir una fortuna en nueva tecnología como hacía alguno de sus rivales en los salones recreativos.

Con la agresión brutal con armas cortantes como base del juego, Capcom nos introduce en un universo poblado por enemigos diabólicos que parecen surgidos de una partida de *Dragones y Mazmorras*: esqueletos, orcos, serpientes descomunales, diablos, momias, brujos… ¡incluso ninjas! La mayor dificultad del juego consiste en aprender qué clase de ataque realiza cada enemigo y cómo contrarrestarlo, a la vez que se memorizan algunos aspectos a tener en cuenta en los escenarios. Por una parte los enemigos vivos no son los únicos peligros en *Black Tiger*, ya que ese particular mundo está plagado de trampas: puede tratarse de una llamarada que surge de una pared aparentemente inofensiva, un cofre que también escupe fuego en lugar de guardar tesoros o ítems, plantas venenosas que surgen del suelo al acercarse a ellas, o incluso puede caer una enorme roca del cielo que acaba con nuestro protagonista de forma automática. Peligros como los de los cofres pueden evitarse prestando atención al sonido, los encontronazos con las plantas venenosas pueden evitarse vigilando dónde se pisa, pero otros como las paredes que escupen fuego o las rocas que caen del cielo se basan en la acumulación de experiencia partida a partida, lo que en su momento se traducía en dejarse la paga de la semana descubriendo las sutilezas del juego. No todo iban a ser pegas en esta aventura: ciertas paredes ocultan ítems, de forma similar a lo visto en los primeros tiempos de la serie *Castlevania* de Konami: un ataque en el lugar apropiado de una pared hace desaparecer un par de bloques y descubre la recompensa. Estas sorpresas están repartidas a lo largo de los 8 niveles del juego, y parte de la diversión (y la clave para lograr una puntuación destacable) es descubrirlas todas.

Black Tiger corría sobre la misma placa que otros clásicos Capcom como Commando o Side Arms.



» [Arcade] Los temibles cabecicubos, a punto de recibir la paliza de su vida.



» [Arcade] Entornos idílicos, dragones, armaduras relucientes… ¡Lo tiene todo!

En Legendary Wings (Capcom, 1986) ya habían experimentado con la inclusión de niveles más o menos ocultos dentro de cada fase, donde el jugador podía obtener sustanciosas recompensas si las descubría y decidía entrar en ellas. En *Black Tiger* vuelve a haber esta clase de recovecos secretos dentro de cada nivel, lo que le da al juego una mayor profundidad al descartar la linealidad propia de un arcade en favor de la exploración propia de una videoaventura pensada para ordenadores personales. El juego indica al jugador el camino a seguir con una serie de carteles que pueblan los escenarios: los de colores cálidos indican el camino hacia la salida del nivel, mientras que los de colores fríos señalan caminos alternativos. Los caminos alternativos pueden conducir hasta comerciantes (hombres de piedra que cobran vida al tocarlos y nos ofrecen desde consejos hasta la posibilidad de comprar toda clase de objetos), o bien a puertas que nos invitan a entrar con un simple "IN". Una vez dentro se trata de alcanzar la salida de la mazmorra, aniquilando a todo bicho viviente que se cruce en nuestro camino, y acumulando todos los tesoros posibles. En caso de morir, la mazmorra termina y regresamos al escenario normal sin posibilidad de volver a entrar a la mazmorra. Es una bonificación para los jugadores más habilidosos y dedicados, aquellos que buscaban tener sus iniciales en el primer puesto de la tabla de récords durante una tarde. El otro aspecto que dota de una profundidad insólita en un arcade de aquella época es el sistema de comercio: en *Black Tiger* la moneda de curso se llama Zenny, y los enemigos la dejan caer a su muerte en distintas cantidades dependiendo de la dificultad que presente cada uno (¡el ninja os convertirá en nuevos ricos si conseguís eliminarlo!). La recolección de Zennys puede considerarse un primitivo sistema de acumulación de experiencia, pues nos permitirá comprar armas más poderosas (imprescindibles a medida que avanza el juego), más puntos de armadura, y objetos imprescindibles como llaves para los cofres y pociones vitales. La suma de exploración, mejora del personaje, y aprendizaje de cada escenario ofrecía en su momento una visión del género Bárbaros-Con-Espadones que ninguno de sus competidores podía igualar, e incluso hoy en día resulta llamativo aunque haya sido ampliamente superado. Si a ello



Conversiones

U.S. Gold se encargó de llevar la magia de Black Tiger a nuestros hogares. O al menos eso intentaron.

Black Tiger contó en 1989 con las conversiones habituales de la época para los ordenadores de 8 y 16 bits más populares en occidente (con la notable ausencia del MSX). En su momento llegó a anunciarse también una conversión para Nintendo Entertainment System de la que apenas se publicaron algunas capturas de pantalla antes de ser cancelada. En la actualidad es fácil adquirir el juego gracias al *Capcom Arcade Cabinet* publicado en PlayStation Network y XBOX Live Arcade. La versión de prueba es gratuita, e incluye una emulación completa de la versión arcade de *Black Tiger* como juego de muestra. Otras versiones emuladas han visto la luz en distintos recopilatorios de Capcom como *Capcom Classics Collection Vol. 2* (PlayStation 2 y XBOX) y *Capcom Classics Collection: Remixed* (PlayStation Portable). Todas ellas reproducen el arcade a la perfección en todos sus aspectos, con la comodidad añadida de poder jugar en el sofá o en la playa.





ZX Spectrum

Como muchas conversiones arcade de la época, el ordenador de Sinclair contó con una que perdía por el camino la música y veía reducidas área de juego y colores, pero por lo demás era una buena representación casera del original arcade que explotaba las limitaciones propias del sistema.



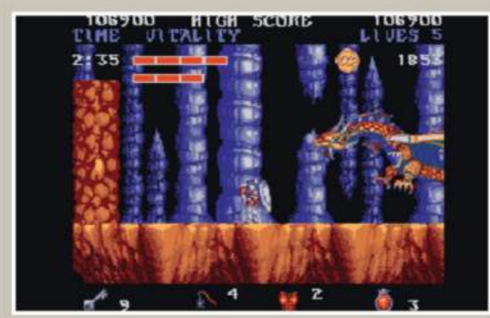
Amstrad CPC

A medio camino entre la conversión para Spectrum y la de C64, la versión para CPC cuenta con la mejor música de todas las versiones para ordenadores de 8 bits, fiel a la melodía principal de la recreativa, y presentando un aspecto visual casi idéntico a la versión de Spectrum.



Commodore 64

Los usuarios de C64 tuvieron una suerte desigual con su conversión: el apartado visual es decepcionante porque a pesar de presentar una mayor área de juego en pantalla, el personaje principal se parece más a un enano que al portentoso guerrero de la recreativa. La música, por desgracia, es un tema original que cansa a los 15 segundos. Por lo demás, es una conversión que se deja jugar.



Amiga 500/Atari ST

Las que a priori tenían todas las papeletas para ser las mejores conversiones se quedaron en agua de borrajas: ambas versiones comparten un framerate muy pobre, la paleta de colores está reducida a ¼ de la original, y el control no responde con la precisión que requiere esta clase de juego. Una imagen estática puede dar el pego en comparación con las versiones de 8-bits pero, a pesar de su incuestionable belleza, estas conversiones eran las peores en lo jugable.



le sumamos una dirección artística con un gusto exquisito a la hora de dotar de personalidad propia a cada escenario dentro de las limitaciones del hardware, cuesta encontrar excusas para no dedicarle el tiempo suficiente como para pasárselo con 5 duros. Es de admirar la implementación de las plataformas dentro del desarrollo del juego, con la habilidad de nuestro personaje para agarrarse a las columnas como si fuese un gato. La precisión en los saltos y la coordinación son tan relevantes como la habilidad en el combate. La sensación de estar progresando a lo largo del juego es también notable, y se logra no solo con la mejora de las capacidades defensivas y ofensivas del personaje, sino reutilizando a algunos de los primeros jefes finales como enemigos regulares en los últimos jefes del juego: has progresado tanto como guerrero que apenas suponen una amenaza. Cuesta quedarse con un solo detalle que destaque sobre los demás, porque el juego está perfectamente equilibrado en todos sus aspectos.



» [Arcade] – Alguien debería escribir un poema épico basado en este enfrentamiento con un draconiano.



» [Arcade] El poderoso dragón negro nos espera al final, y no está de buen humor.


» [Spectrum] Dinamic no se cortó un pelo al fusilar la mecánica de Black Tiger.


» [Arcade] Los videojuegos son arte, fin de la discusión.

Un título con una profundidad inédita en los salones recreativos, con sorprendentes opciones de exploración.

Conclusión

Lo que en un principio era una propuesta sencilla, un simple juego de acción que pretendía explotar una de las tendencias visuales de moda en la época, resultó ser un título con una profundidad inédita en los salones recreativos, con sorprendentes opciones de exploración y un sencillo pero efectivo sistema de mejoras del personaje que refuerzan la sensación de estar viviendo una aventura en un mundo con límites bien definidos. *Black Tiger* pasó a la historia tras solo una entrega, sin secuelas de ninguna clase, a pesar del éxito cosechado. Podríamos especular con el grado de influencia que tuvo sobre títulos posteriores de Capcom como *Magic Sword* (1990), pero lo cierto es que en su momento vino a subrayar el constante de proceso de maduración al que está sometido el mundo del videojuego. Y lo hizo en el lugar en el que tenían lugar la magia y las revoluciones en aquella época: en los salones recreativos de todo el mundo. ✱

Satan

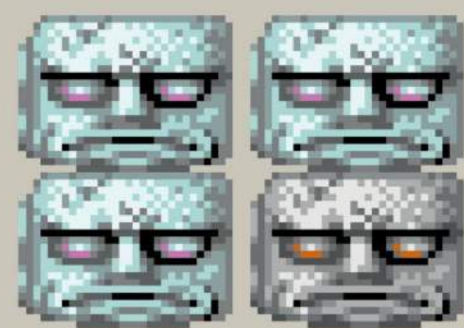
La tan cacareada Edad de Oro del Software Español no carecía de un componente tan típico de nuestro país como es la picaresca, y en el caso de Dinamic (y de alguna de las otras compañías de la época) eso se traducía en realizar juegos "inspirados" en títulos famosos realizados en el extranjero. *Satan* fue uno de los casos más flagrantes, pues en su primera carga calcaba casi al dedillo el concepto de *Black Tiger*, desde su apariencia hasta la propia mecánica… aunque también es cierto que la habitual segunda carga nada tenía que ver con el juego de Capcom. "La primera parte siempre eran homenajes. Y la segunda… para fumar. La del *Satan* era una fumada", afirmaba Nacho Ruiz en el libro *Ocho Quilates Vol. 2* de Jaume Esteve. En su día se habló de que U.S. Gold, la compañía que realizó las conversiones domésticas de *Black Tiger*, iba a presentar una demanda contra Dinamic pero, al margen de la noticia breve publicada por *Micro Hobby*, nada más se supo, y otro de los hermanos Ruiz, Nacho, afirma que las relaciones con los responsables de dicha compañía eran y siguen siendo excelentes. Al margen de la polémica, *Satan* fue un gran éxito, dentro y fuera de España, y el delicado asunto del plagio hoy en día puede considerarse anecdótico.





Nos pusieron en más de un aprieto, pero son el corazón y el alma de Black Tiger.







NIVEL 1
Dos cabecicubos

Se limitan a apilarse y saltar hacia ti. Mantén las distancias y ataca con cautela. Si destruyes el de abajo, ambos mueren.



NIVEL 2
Cuatro cabecicubos

Igual a los anteriores, doblando el número. La estrategia para vencer es la misma.

NIVEL 3
Dragón azul

La clave es no dejarse arrinconar entre un ataque y otro: cuando el dragón vuele hay que aprovechar para pasar por debajo de él en dirección al lado en el que haya más espacio en pantalla. Puedes destruir sus disparos con forma de bola de fuego.

NIVEL 4
Lancero rojo

Este primo segundo de Firebrand tiene la mala costumbre de dispararte sus lanzas. Puedes destruirlas, aunque eso tiene su riesgo. Lo mejor es observar su rutina de movimiento.



NIVEL 5
Draconiano púrpura

Aprovecha los pilares en ambos extremos de la pantalla para atacarle mientras se acerca, y saltar sobre él cuando esté a punto de alcanzarte.

NIVEL 6
Dragón dorado

Mantén siempre las distancias: destruye sus disparos y salta para esquivar las columnas de fuego que genera, y aprovecha el salto para atacarle desde la máxima distancia posible.



NIVEL 7
Draconiano dorado

Puedes vencerlo repitiendo la táctica utilizada con el draconiano púrpura. La práctica conduce a la perfección.

NIVEL 8
Dragón negro

El jefazo final combina los ataques de los dos anteriores dragones con una resistencia física fuera de lo común. Ataca su cabeza para dañarlo, y no dejes que te arrincone.





Inspirado por Mario 64 tanto como por Mario Kart, Diddy Kong Racing vendió millones en todo el mundo. Rory Milne entrevista a Lee Schuneman, Kev Bayliss, John Pegg y Richard Gale sobre su híbrido de carreras y aventuras.



D*iddy Kong Racing* no siempre se llamó *así*. De hecho, Lee Schuneman, el productor del juego, no estaba haciendo un juego de carreras hasta que un miembro del equipo puso un mamut en un ciclomotor. "No teníamos mucho jugable," comienza Lee, "pero Musgrave vino, por alguna razón, con un mamut en una moto y Chris Stamper decidió que deberíamos parar de hacer un RTS y hacer un juego de carreras en su lugar."

Tras cambiar de género, el proyecto pasó a llamarse *Wild Cartoon Kingdom* y después *Adventure Racers,* momento en el que el artista Kev Bayliss, los programadores John Pegg y Richard Gale, junto a otros, se unieron al equipo. "Eran distintos juegos cuando evolucionó el desarrollo," explica Lee, "muchos aspectos, como explorar un mundo central estaban desde el principio, y lo que evolucionó con el desarrollo fueron las mecánicas de carrera - como los derrapes- y los retos." El papel inicial de Kev en *Adventure Racers* era el de diseñador de personajes. "Me involucré en el juego en una etapa temprana, para ayudar con la dirección de personajes," comenta. John recuerda un tejón como protagonista y hardware caro, "recuerdo *Adventure Racers* con Bumper en la pantalla de título. Todo el desarrollo se hizo con estaciones de trabajo de Silicon Graphics - de última generación en aquel momento- y expansiones internas con el kit de desarrollo de N64."

Con el equipo de Lee expandiéndose, pronto tuvieron la aprobación del proyecto y entraron en desarrollo, renombrándolo *Pro-Am 64* por el clásico NES de Rare. Chris Stamper - que era ingeniero de software en el RTS - tomó la decisión, ya estaba. "Empezamos, probablemente en agosto/septiembre de 1996. Se tomó la decisión de que este juego iba a ser publicado por Rare en lugar de Nintendo porque hacía uso de una IP de Rare. *RC Pro-Am* había tenido éxito - tener un nombre que la gente reconoce siempre ayuda." añade Kev, "*Adventure Racers* iba a ser un divertido juego de carreras, y tomando el elemento 'juguete' de *RC Pro-Am*. Construyendo a partir de ahí, tenía sentido."



» [N64] Taj el genio ofrece consejos post-carrera y cambios mágicos para el vehículo a nuestro gusto.

En lugar de coches, el equipo de *Pro-Am 64* prefería karts, aviones y hovercrafts, e incluso triciclos.

> **"Queríamos desarrollar el concepto de aventura de la idea original."**
> Kev Bayliss

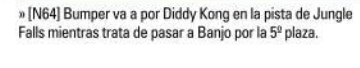
"Queríamos crear la sensación de que controlabas niños en triciclos. Pero las sensaciones en carrera no eran buenas, y tampoco se veían bien," dice Kev.

Dado que su proyecto recibió luz verde poco antes del lanzamiento de *Mario Kart 64*, parecía razonable que Lee se inspirase en el juego de carreras de Nintendo, pero no son las únicas influencias que contempló el productor. "No habíamos visto aún *Mario Kart 64*, mi inspiración fue *Mario Kart* de SNES y *Mario 64*," resalta. Kev ahonda sobre la influencia de *Mario 64*, "queríamos aprovechar el elemento aventura del concepto. Ver si podíamos llevar el género en una dirección diferente."

Kev también recuerda otros proyectos de Rare que resultaron influyentes a la hora de elegir los personajes de *Pro-Am 64*: "Como estábamos desarrollando otros títulos al mismo tiempo que se iban a lanzar con sus propios personajes, como Conker y Banjo, pensamos que sería una gran idea meterlos en un juego."

Una inspiración menos evidente explica la estructura de *Pro-Am 64* alrededor de un área central conectada a los mundos temáticos. "Se inspiró en el diseño de los parques de atracciones, siempre me ha gustado el trabajo de los ingenieros de Disney," comenta Lee.

Al preguntarles por los temas elegidos para los mundos de *Pro-Am 64*, Lee dice que el elemento plataformero les permitió seguir las convenciones del diseño. "Todo hace referencia al concepto central de que este sea un mundo de un juego de plataformas, pero con carreras, por lo que tenía que haber un mundo de fuego, uno de desierto y de nieve – todos los sospechosos habituales" Kev nos cuenta algunos detalles del mundo del desierto. "Las áreas de dinosaurios iban a ▶



» [N64] Bumper va a por Diddy Kong en la pista de Jungle Falls mientras trata de pasar a Banjo por la 5ª plaza.



» [N64] Apuntando a Banjo en una de las curvas cerradas de Crescent Island es demasiado para el pobre Diddy.



» [N64] Los corredores deben incubar 3 huevos en un nido para ganar en la fase de combate de Fire Mountain.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Nintendo
» **DESARROLL.:** Rare Ltd
» **LANZAMIENTO:** 1997
» **PLATAFORMA:** N64
» **GÉNERO:** Conducción



DIDDY KONG RACING 101

■ Principalmente un juego de carreras en cuanto a su jugabilidad, *Diddy Kong Racing* también se define por su historia con escenas de corte y los retos de recolección de su modo aventura. Superando estos retos - y ganando carreras - desbloqueamos una gran cantidad de contenido extra como pistas, carreras con jefes, fases de combate y un mundo de bonificación.





» [N64] Diddy Kong derrapa en una de las estrechas curvas en la pista Ancient Lake de Dino Domain.

DEVELOPER HIGHLIGHTS

GOLDENEYE 007
(IMAGEN)
PLATAFORMA: N64
AÑO: 1997

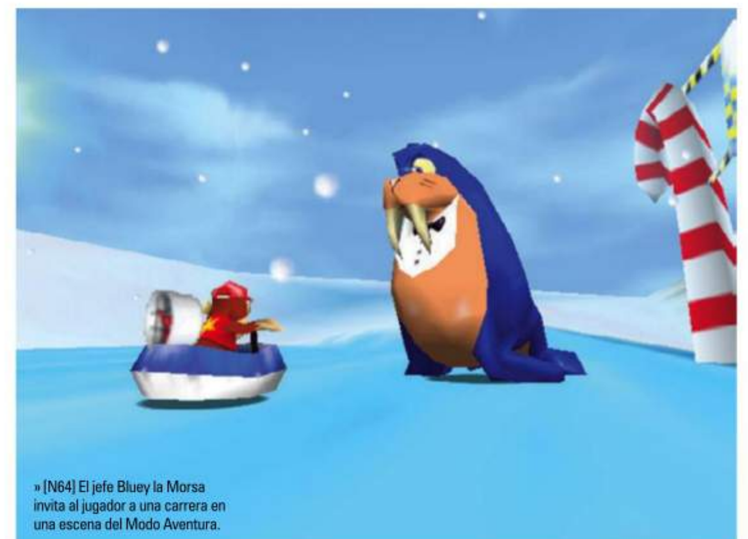
BANJO-KAZOOIE
PLATAFORMA: N64
AÑO: 1998

CONKER'S BAD FUR DAY
PLATAFORMA: N64
AÑO: 2001



▶ tener cosas como correr en plena estampida de Brontosaurios y por la espalda de dinosaurios gigantes," señala. "Creo que no fuimos tan lejos por las capacidades del sistema."

Además de diseñar el mundo, *Pro-Am 64* necesitaba un diseño específico de los circuitos, un proceso multi-fase que iniciaba Lee. "Todos los diseños se hacían en papel. Hacía los bocetos y entonces los artistas lo transformaban en polígonos," nos recuerda. "Los metíamos en el motor de juego rápido y empezábamos a conducir en ellos. Lo recorríamos una y otra vez , los retocábamos y entonces tenía una herramienta que me permitía editar el decorado. La clave para cada trazado era que los jugábamos hasta que fueran perfectos." explica Kev al respecto de como diseñaron los circuitos para promover el elemento de aventura.


» [N64] El jefe Bluey la Morsa invita al jugador a una carrera en una escena del Modo Aventura.

"La clave de cada pista fue que jugábamos a cada una hasta que eran perfectas"
Lee Schuneman

"Éramos muy concretos al respecto de hacer los trazados agradables para la vista y a la vez tratábamos de atraer al jugador fuera de la pista para que explorara cada entorno, por lo que intentábamos que cada aspecto del trazado fuera interesante e invitara a explorarlos."

Al evolucionar los mundos y circuitos de *Pro-Am 64* también lo hizo la IA que controlaba a los rivales, que Lee compara con los coches de Scalextric. "Había cuatro carriles, cada uno de ellos con una ruta por el circuito, algunos rápidos y otros más lentos," explica. "Mientras pilotabas estabas 'unido' a la IA por lo que siempre estabas cerca. Sin embargo para los muy buenos rompíamos esa unión y así no te podían coger." John destaca que cada piloto de la IA era distinto: "Cada personaje tenía sus propios atributos de rendimiento que podían retocarse fácilmente - por ejemplo la velocidad máxima, aceleración y ratio de giro."

El añadido de potenciadores sorprendentes y armas ayudó a hacer realidad las aspiraciones plataformeras de *Pro-Am 64* – a veces de forma hilarante. "Había algunas armas típicas de *Los Autos Locos*" dice Kev. John lo elabora, "el programador jefe, Rob Harrison, implementó las armas y los potenciadores. Paul Mountain escribió algunos de los efectos gráficos asociados - como los escudos y los conos de propulsión, eran modelos en 3D con código para controlar su animación."

El aspecto aventurero de *Pro-Am 64* necesitaba que Kev creara una serie de escenas que formaran una historia. "El ingeniero jefe de software Rob Harrison trabajó en un editor de animaciones que se diseñó específicamente para el juego," dice Kev. "Dije a Rob lo que necesitaba para crear secuencias, y el creó un editor para que los personajes siguieran unos caminos de movimiento. Podía hacer un un efecto especial, un efecto de sonido y mover la cámara alrededor. Se usó esto para crear las secuencias de la historia."

Los retos basados en el coleccionismo y los rivales y trazados desbloqueables ayudaron a ampliar la jugabilidad de *Pro-Am 64* y aumentar su rejugabilidad. "Queríamos algo que se tardara en completar," razona Kev, "al añadir contenido desbloqueable creo que añadimos longevidad al juego y más diversión." John admite: "recuerdo el reto de la moneda de plata de Greenwood Village como particularmente difícil - no pude completarlo. El hijo de Tim Stamper lo consiguió y me llamó para ridiculizarme. ¡Y tenía como 10 años!"

Como era de esperar, perfeccionar un mundo de plataformas con pistas




» [N64] En las Darkmoon Caverns de Future Fun Land encontramos un par de loopings vertiginosos.


» [N64] Timber pierde el quinto lugar en favor de Diddy cuando el monete recorta en una curva de Star City.


» [N64] Un Diddy tras el escudo evita perder una de sus cuatro vidas en la batalla de Darkwater Beach.


» [N64] Un potenciador de imán hace adelantar una vposición a Diddy en un trazado de Pirate Lagoon.

de carreras y repleto de vehículos poligonales ya era un reto, pero hacerlo en una plataforma nueva supuso un reto añadido. "Para bastantes de nosotros era nuestro primer juego y teníamos mucho que aprender," concede John. "Incluso para los que ya llevaban un tiempo trabajando en Rare estaba la transición de mudarse a N64. En particular, los artistas tenían que aprender como crear modelos en 3D lo suficiéntemente simples como para que N64 pudiera renderizarlos y animarlos en tiempo real."

Mientras el equipo se esforzaba en hacer que *Pro-Am 64* fuera más rápido, a alguien se le ocurrió cambiar polígonos por sprites. "Personalmente me gustaban las ruedas, propulsores y ventiladores de Hovercraft de sprites," afirma Kev. " Se redujo la cuenta de polígonos haciendo que se viera bien con un número bajo de triángulos." John continua "se hizo un gran esfuerzo en hacer que el juego estuviera basado en polígonos. Cada combinación de vehículo y personaje se modeló a varios niveles de detalle, cambiando a un modelo más simple cuando se alejaban de la cámara."

En la primavera de 1997 Lee hizo una demo de *Pro-Am 64* a los asistentes al E3, incluyendo a Shigeru Miyamoto, lo que hizo que el juego se ganara un nuevo valedor. "Mi mayor recuerdo es la reacción al personaje Tick Tock para la prueba contrarreloj - ¡A Miyamoto le gustó! Imagino que fue por entonces cuando tuvieron lugar las conversaciones sobre *DK* entre Nintendo y los Stamper."

Renombrar a *Pro-Am 64* como *Diddy Kong Racing* no fue un gran problema, ya que aumentaba el perfil del juego, pero el retraso en el juego de navidades de Rare, *Banjo Kazooie*, les añadió un reto de tiempo. "Al usar a Diddy, teníamos una marca fuerte, que ayudó a hacer al juego lo que fue," dice Kev sobre el cambio de nombre. De la fecha límite, John recuerda: "Todo el mundo echó el resto - trabajamos muchísimas horas para acabarlo, pero el equipo unió las piezas de forma brillante".

Todo esto, unido a la lluvia de anuncios que beneficiaron a este lanzamiento navideño de Rare aseguraron un gran éxito comercial y crítico para *DKR*. "Con *Pro-Am 64* teníamos un gran juego, pero gracias al cambio de nombre y al marketing se convirtió en cinco millones de ventas," lanza Lee."Estábamos orgullosos del impacto en Japón donde creo que fue número uno."

Al preguntarles si tienen algo más que decir, Richard comenta: "aún hoy, disfruto cuando me encuentro con gente que creció con *Diddy Kong Racing*." John termina con una nota de orgullo: "aún sigo estando orgulloso de lo conseguido, y es genial que la gente lo siga jugando." Kev solo tiene recuerdos felices: "Es uno de los juegos más divertidos en los que he trabajado, había un gran equipo detrás." Las últimas palabras de Lee sobre *DKR* son sentidas: "Ninguno sabía lo que estábamos haciendo, pero amamos cada segundo. Sigue siendo divertido, y al echar la vista atrás solo tengo buenos recuerdos".*



MASCOTAS AL VOLANTE

Más juegos de carreras con dosis extra de encanto

MARIO KART 64

■ PLATAFORMA: N64 ■ AÑO: 1996

Para poder funcionar a toda velocidad, Mario Kart 64 mezcla circuitos poligonales con sprites pre-renderizados para los karts. Aunque está más orientado al multijugador que su predecesor y con una mejor IA rival, los mundos creados para este juego y sus pulidos trazados logran que incluso hoy en día siga siendo terriblemente divertido.



MEGA MAN BATTLE & CHASE

■ PLATAF.: PlayStation ■ año: 1997

Adaptando la mecánica principal de la serie de quedarte con las habilidades del enemigo, Battle & Chase recompensa nuestras victorias con la posibilidad de coger piezas de los vehículos de los enemigos vencidos A Mega Man le acompañan diversos personajes de la saga y potenciadores.



BOMBERMAN FANTASY RACE

■ PLATAF.: PlayStation ■ año: 1998

Dado que Bomberman está basado en laberintos, no es una sorpresa que Fantasy Race pase de las mecánicas de la franquicia en favor de una jugabilidad más convencional. Bomberman sigue atacando con bombas, pero corre sobre Louie y Tirras, y otras monturas que podemos comprar.



CRASH TEAM RACING

■ PLATAF.: PlayStation ■ AÑO: 1999

Muy influenciado por Diddy Kong Racing, Naughty Dog dió un giro a la fórmula establecida para asegurarse de que este título se diferenciara del resto. Potenciadores imaginativos, poderes y gráficos suntuosos convierten a Crash Team Racing en uno de esos juegos de carreras que tienes que probar.



KONAMI KRAZY RACERS

■ PLATAFORMA: GBA ■ AÑO: 2001

Algo parecido al sucesor espiritual de *Super Mario Kart*, el juego de Konami usa la técnica del Modo-7 para mostrar sus pistas. En *Krazy Racers* encontramos no uno, sino 12 personajes clásicos de Konami, como Gray Fox, Vic Viper y Drácula. Ofrece circuitos cortos pero cuidados y bien equilibrados, además de armas y potenciadores.





LA Guía Definitiva DE

ISSUE 144

LOS SUPERHÉROES MARVEL

La legendaria Marvel ha construido un imperio basado en tebeos, películas y series de animación. Y videojuegos, claro. Nos sumergimos en la historia digital de la compañía y en su progenie superpoderosa.

» [Atari 2600] Spider-Man se balancea en el juego del héroe de Parker Brothers.

» Spider-Man juega a su propio videojuego en la portada de *Blip*, de Marvel.

Alguna vez te habrás hecho la pregunta: ¿están los superhéroes conquistando el mundo? Desde luego, en el cine sí, con películas como *Iron Man, Vengadores, Capitán America* o *Thor.* Pero además, de sus 75 años de existencia como editorial, Marvel ha pasado casi la mitad promocionando sus personajes a través de videojuegos, y lo ha hecho durante tanto tiempo como se han producido películas basadas en ellos. Y de forma mucho más prolífica: nada menos que 57 juegos de Spider-Man y 38 de mutantes y personajes relacionados con X-Men. Otros personajes conocidos de la casa tienen muchos menos: siete títulos protagonizados tanto por Hulk como por Iron Man. Y Capitán America y Los Cuatro Fantásticos, seis cada uno. Eso sin incluir crossovers como *Marvel Vs. Capcom* o *Lego Marvel Super Heroes,* o personajes con intervenciones menores como Thor, Blade, Estela Plateada o incluso Howard el Pato. En total, 150 títulos basados en licencias Marvel. Muchos juegos.

El honor de producir el primer videojuego basado en un personaje Marvel perteneció a los fabricantes de juegos de mesa Parker Brothers. Más conocidos como los creadores de *Monopoly* o *Risk*, Parker se aventuró levemente a principios de los ochenta en la edición de videojuegos, y desarrollaron un juego para Atari 2600 basado en Spider-Man. El resultado era una aventura muy sencilla que recordaba a la recreativa *Crazy Climber,* donde el héroe escalaba por edificios noqueando a bellacos y esquivando bombas colocadas por el Duende Verde. "Nos decidimos por ese villano porque era el que estaba de moda por entonces, y también porque era el más sencillo de hacer, ya que podía volar," dice la programadora Laura Nikolich. "Nos pidieron que desarrolláramos un scroll horizontal en vez de vertical, pero habría sido muy complicado. Diseñé el juego atendiendo a las limitaciones de la Atari 2600, por eso el scroll es vertical."

"SPIDER-MAN TIENE NADA MENOS QUE 57 TÍTULOS ASOCIADOS"

Coincidiendo con el lanzamiento, Marvel publicó una revista de videojuegos llamada *Blip,* con el segundo número con Spider-Man jugando a su propio videojuego en portada. En el interior había imágenes de Stan Lee y otros miembros de Marvel de la época disfrutando del juego de Parker Brothers. Lo mejor de *Blip* eran unos estupendos comics exclusivos de temática videojueguil repartidos entre sus páginas, pero por desgracia la revista solo duró siete números. Parker Brothers llegó a anunciar otros juego de 2600 basado en Hulk, pero la compañía desapareció y el juego quedó eternamente en el Limbo. Sin embargo, el siguiente juego licenciado de Marvel estaría igualmente protagonizado por el alter-ego destrozapantalones de Bruce Banner, pero no en un juego de acción, sino en una aventura de texto.


» [Atari 8-bit] La clarividente Madame Web en *Questprobe Featuring Spider-Man.*

Publicado por Adventure International, *Questprobe Featuring The Hulk* fue la primera de tres licencias Marvel diseñadas por Scott Adams, y le seguiría un juego protagonizado por Spider-Man y otro con La Cosa y la Antorcha Humana de los Cuatro Fantásticos. En *The Hulk*, nuestro héroe tiene que encontrar una serie de gemas para el misterioso Chief Examiner mientras se enfrenta a unas hormigas mutantes y a Ultrón. Uno de los detalles más locos del juego era que para cabrearse y convertirse en Hulk, los jugadores tenían simplemente que escribir 'BITE LIP' (morder labio), en lo que posiblemente es uno de ►

Guía Definitiva

▶ los métodos más anticlimáticos de transformación en la Masa de toda su historia. "Yo elegí los personajes para cada juego," nos cuenta Adams. "Cuando escogí a Hulk, me replicaron que mejor Spider-Man. Les dije que como el personaje arácnido era más importante, prefería prepararlo con calma y hacer primero Hulk, y aceptaron. Me alegro, porque el de Spider-Man quedó mejor."

La trilogía *Questprobe* destacó por su uso de gráficos para ilustrar los escenarios que visitaba el jugador, con secuencias animadas como las transformaciones de Hulk o Spidey escalando edificios, más el empleo de villanos Marvel clásicos como Doctor Octopus o Doctor Doom. Adams incluso consiguió hacer él mismo un cameo, en uno de los primeros casos de un diseñador de videojuegos introduciendo su aspecto en el desarrollo de su creación. "Cuando hubo que dibujar al villano," ríe. "les dije a los grafistas que sería estupendo si pudieran hacer que se pareciera a mí. Me pidieron una foto. Me respondieron '¡Sí, parece lo suficientemente malvado!'"

Para cada uno de los juegos de *Questprobe*, Marvel lanzó un cómic de promoción, creado por gente como Bill Mantlo para *The Hulk*, Al Milgrom para *Spider-Man* y David Michelinie para *Human Torch And The Thing*. Un cuarto título de *Questprobe* habría estado protagonizado por X-Men pero nunca se hizo, aunque el comic apareció, con guion de Chris Claremont, en *Marvel Fanfare #33*. Por desgracia, el siguiente videojuego de Marvel carecía de la inventiva y el estilo de los creados por Scott Adams.

> "CREO QUE EL JUEGO DE SPIDER-MAN QUEDÓ MUCHO MEJOR QUE EL DE HULK"
> Scott Adams

Howard The Duck: Adventure to Volcano Island se lanzó para hacerla coincidir con la primera película protagonizada por un personaje Marvel. Activision había conseguido un gran éxito con su juego de *Ghostbusters* y esperaba repetir, pero por desgracia, el videojuego es aún más estúpido que la película. Es una especie de precuela en el que vemos a Howard deambulando por unas cuantas islas para rescatar a sus amigos del Señor Oscuro gracias al poder del Quack-Fu. Tontorrón y frustrante, el juego mereció una nota de 19% en el análisis de la versión de C64 en *Zzap!64*.

Un año después, el Capitán América debutaría en el medio, seguido por los icónicos X-Men. *Captain America In The Doom Tube Of Dr. Megalomann* fue creado por Adventure Soft, estudio británico que más tarde encontraría el éxito con *Simon The Sorcerer*. Claramente influido por el *Impossible Mission* de Epyx, daba a los jugadores una hora de tiempo real para abrirse paso por una base subterránea y desbaratar un plan de asalto nuclear con misiles. Publicado en Europa por US Gold, irónicamente nunca llegó a Estados Unidos.

The Uncanny X-Men fue el primer videojuego protagonizado por Tormenta, Cíclope, Lobezno y compañía, y la primera licencia Marvel en aparecer en la NES de Nintendo. Era un título de acción que permitía al jugador escoger entre unos cuantos X-Men disponibles para enfrentarse a Magneto. Cada personaje jugable tenía distintas cualidades (por ejemplo, Lobezno y Coloso eran los más poderosos en el cuerpo a cuerpo, tormenta y Cíclope ▶

» [C64] Oh, tío… es *Howard The Duck*.



» [C64] *X-Men: Madness In Murderworld* dio más importancia a los puzles. Quizás demasiado.



» [Atari ST] *Captain America In The Doom Tube Of Dr. Megalomann* incluía a un supervillano completamente nuevo...

» [NES] El juego de *X-Men* de LJN era poco asombroso.



LOS MEJORES JUEGOS

1982

SPIDER-MAN
■ Lanzado para la Atari 2600, el videojuego de debut de Marvel puso a nuestro amistoso vecino a desactivar bombas y a combatir al Duende Verde.





QUESTPROBE TRILOGY
■ Tres aventuras de texto de la Adventure International de Scott Adams, protagonizadas por Hulk, Spider-Man, la Antorcha Humana y La Cosa.





HOWARD THE DUCK
■ La primera y quizás peor de una avalancha de licencias Marvel estaba protagonizada por este pato parlante.



CAPTAIN AMERICA IN THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN
■ La primera aparición interactiva del superhéroe patriótico le hacía evitar un desastre nuclear a escala global.



THE UNCANNY X-MEN
■ Este mediocre lanzamiento para NES fue el primer juego protagonizado por el popular grupo de mutantes de Marvel.



SILVER SURFER
■ Un shoot-'em-up para NES basado en el popular superhéroe humanoide y alienígena. Primera licencia Marvel de Software Creations.



» [Amiga] Extraña aparición de George Bush Senior en *The Amazing Spider-Man And Captain America In Dr. Doom's Revenge.*

» [NES] *The Silver Surfer* parecía inspirado en el mítico shooter de Konami *Gradius.*

SCOTT ADAMS

Hablamos con el creador de la primera trilogía de videojuegos Marvel.

¿CÓMO SURGIÓ LA IDEA DE PRODUCIR UNA SERIE DE LICENCIAS INSPIRADAS EN PERSONAJES MARVEL?

Joe Calamari era el vicepresidente de Marvel, y estaba continuamente intentando expandir las licencias. Se empeñó en introducir los personajes de la compañía en el mercado de los ordenadores personales. Y alguien le dijo que Adventure International era una de las presencias más importantes del mismo.

¿ERAS FAN DE MARVEL ANTES DE PRODUCIR LOS JUEGOS?

¡Desde luego! Uno de los puntos que exigí en el contrato fue que me suscribieran a cada colección Marvel que estuvieran editando en el momento. Recibí pilas de tebeos que leía cada mes. También me llegó una versión previa de *The Handbook Of The Marvel Universe* que usé en abundancia durante la preparación de los juegos.

¿QUÉ TAL FUE TRABAJAR CON MARVEL?

Es un equipo increíblemente fantástico. Tenían la última palabra en las representaciones visuales de los personajes, pero yo tenía total libertad para los argumentos. Ellos hacían el dibujo y los guiones de los comics, yo hacía los juegos a excepción de la parte artística. Eso era obra de artistas gráficos con la aprobación de Marvel. Recuerdo reunirme con Stan Lee, Jim Shooter y otros, y conseguir así que me firmaran mi número 1 de *Questprobe.*

¿CUÁL FUE TU JUEGO FAVORITO DE LA TRILOGÍA?

En cada juego que he programado he intentado ir más allá que en el anterior. En *Human Torch And The Thing,* por primera vez en el género de las aventuras, podías controlar dos personajes distintos. Creo que funcionó muy bien, y es mi favorito de la serie. El de Spider-Man es mi siguiente preferido en la saga.

¿QUÉ PUEDES CONTAR DE LA AVENTURA INÉDITA DE QUESTPROBE CON LOS X-MEN?

Estaba haciendo *X-Men* cuando AI cerró sus puertas. Era un juego en el que había que moverse por una serie de áreas. Si lo mapeabas acababas teniendo una imagen necesaria para terminar el juego. Un tiempo después usaría esa idea del mapa que forma un dibujo con el que se soluciona un enigma final en *The Inheritance,* (ver msadams.com).

SPIDER-MAN VS. THE KINGPIN

■ Originalmente creado para Mega Drive, este juego de plataformas acabaría convirtiéndose en una de las licencias de Marvel más populares de Sega.

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

■ El beat-'em-up para cuatro jugadores de Data East combinaba combates a mano abierta con ocasionales segmentos en vehículos.

SPIDER-MAN: THE VIDEOGAME

■ Una recreativa de acción, lucha y elementos de plataformas para cuatro jugadores, creada por Sega.

X-MEN

■ Este beat-'em-up de Konami fue uno de los primeros juegos en capturar el estilo y aspecto de la legendaria serie de Marvel.

THE PUNISHER

■ Primera recreativa Marvel de Capcom, protagonizada por Nick Furia y The Punisher al estilo *Final Fight.*

SPIDER-MAN & VENOM: MAXIMUM CARNAGE

■ La licencia Marvel más famosa de Software Creations emparejaba a Spider-Man y Venom, aliados para derrotar a una amenaza común.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

■ Inspirado en su propio *Street Fighter* Capcom inició una larga serie de lucha uno contra uno Marvel con este *COTA.*

MARVEL SUPER HEROES

■ Inspirada en la saga tebeística de *El Guantelete del Infinito,* este juego de lucha de Capcom introdujo a personajes como Hulk Iron Man y Spider-Man en la serie.

X-MEN VS. STREET FIGHTER

■ Primer juego de Capcom en enfrentar a sus propios personajes contra los héroes de Marvel, e introduciendo la lucha por equipos de dos.

Guía Definitiva



CINCO JUEGOS ESENCIALES

Aunque no te gusten los superhéroes, créenos: necesitas jugar a estos títulos.

X-MEN

PLATAFORMA: Arcade, Varias **AÑO:** 1992

■ Recientemente reeditado por Backbone Entertainment, la excelente presentación de cómic de de esta recreativa de Konami y sus enormes gráficos siguen impresionando. El caos 2D de seis personajes simultáneos luchando (Cíclope, Tormenta, Coloso, Lobezno, Rondador Nocturno y Dazzler) sigue siendo una gozada.



MARVEL VS. CAPCOM 2

PLATAFORMA: Arcade, Varias **AÑO:** 2000

■ Aunque el tercer juego de la serie es esencial para cualquier fan del género y de Marvel, tenemos debilidad por *MVC2*, último de la serie con personajes en muy *old-school* 2D, sobreimpresionados sobre fondos 3D. Los enloquecidos especiales también son menos intrusivos en esta entrega que en la que le sucedió.



SPIDER-MAN 2

PLATAFORMA: PS2, Xbox, GameCube **AÑO:** 2004

■ Para aquellos ansiosos por balancearse en red por las calles de Nueva York, este fue el primer juego que reflejó con exactitud la estupenda sensación de movimiento de la trilogía de Sam Raimi. Treyarch creó una Manhattan que estaba 'viva' y se podía explorar, con énfasis más en la exploración que en el combate cuerpo a cuerpo.



THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

PLATAFORMA: PS2, Xbox, GameCube **AÑO:** 2005

■ Este videojuego es el equivalente a ese momento en la película de Ang Lee donde Hulk hace trizas un montón de tanques. Aquí todo va de destrozar maquinaria y enemigos en escenarios gigantes, con un set de movimientos digno de un juego de lucha de Capcom.



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

PLATAF.: Varias **AÑO:** 2006

■ Antes de que los Vengadores se reunieran en las películas, *Ultimate Alliance* de Raven Software puso a luchar en equipo a favoritos de los fans como el Capitán América, Lobezno, Daredevil o Thor, en un épico RPG que permitía hasta cuatro jugadores. Buen catálogo también de villanos, y horas de diversión machacando cosas.





» [Arcade] La recreativa de Sega de Spider-Man capturó el estilo de los comics estupendamente.

tenían ataques con proyectiles y Rondador Nocturno la habilidad de atravesar objetos. En su búsqueda del villano se encontraba con otros enemigos como Dientes de Sable, Juggernaut o Emma Frost. Por desgracia, la perspectiva aérea no lograba capturar la atmósfera o aspecto de los comics. LJN produjo otros títulos Marvel para NES incluyendo uno de Lobezno en solitario, pero el resultado de éste fue una producción frustrantemente difícil, y después de otros juegos Marvel sin mucho fuste, LJN se convirtió en sinónimo de estudio a evitar.



Paragon Software, un estudio de Pensilvania, también adquirió los derechos para un juego de X-Men. El resultado fue *X-Men: Madness In Murderworld*, una aventura con scroll lateral ambientada en un estrafalario parque de atracciones temático. Los jugadores podían controlar a seis personajes (Lobezno, Tormenta, Cíclope, Dazzler, Coloso y Rondador Nocturno) para solucionar los numerosos puzles que les separaban del Profesor Xavier, secuestrado por Magneto. La compañía también lanzó *The Amazing Spider-Man* and *Captain America In Dr. Doom's Revenge*, un juego de acción lateral donde se podía alternar el control de los dos héroes. Un aspecto curioso de este juego es el final, donde un George Bush Sr. digitalizado felicita a los héroes por haber vencido a la amenaza de la máscara de metal. Paragon también tiene un juego de Spider-Man en

MARVEL VS. CAPCOM

■ Con personajes clásicos de Capcom como Strider o Morrigan, este juego de lucha puso el foco en anonadantes especiales por equipos.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

■ Primer juego de lucha de Marvel con personajes modelados en 3D. Apareció para Playstation y le siguió una secuela poco después.

MARVEL VS. CAPCOM 2

■ Esta espectacular secuela añadió la posibilidad de jugar con equipos de tres personajes, entre un impresionante róster de 56 personajes.

HULK

■ Eric Bana recuperó su papel de Hulk en este juego asociado a la película de Ang Lee. Preferimos *Ultimate Destruction*.

SPIDER-MAN 2

■ Basada en la película, esta aventura de acción permitía a los jugadores balancearse sin límite en una Nueva York en formato sandbox.

X-MEN LEGENDS

■ Este juego de rol estilo *Diablo* tenía soporte para hasta cuatro jugadores y un reparto desbloqueable de hasta 15 personajes jugables.

THE PUNISHER

■ Remotamente basado en la película de 2004, este shooter en tercera persona hace honor al personaje: oscuro y lleno de violencia, y con loquísimos minijuegos de tortura.

1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005



» [Arcade] Nick Furia y Punisher dispensan justicia letal en *The Punisher* de Capcom.

» [SNES] Cariñitos para la escoria callejera en *Spider-Man/Venom: Maximum Carnage.*

» [SNES] No es fácil ser verde en *The Incredible Hulk* de Probe.

solitario, *The Amazing Spider-Man*, ambientado en un estudio de cine donde tiene que rescatar a Mary Jane de Misterio. Paragon también fue responsable del primer videojuego de The Punisher, lanzado por Microprose en 1990.

Estela Plateada consiguió su propio juego este mismo año, cortesía de los británicos Software Creations. Lanzado para NES, *The Silver Surfer* tomaba la forma de un shoot-'em-up con niveles tanto horizontales como verticales. Pero fue en las recreativas donde comenzaron a aparecer los mejores arcades de superhéroes. *Captain America And The Avengers*, un beat-'em-up lateral de los japoneses Data East, permitía a cuatro personas enfrentarse a las fuerzas maléficas de Cráneo Rojo. Los jugadores podían escoger entre Capitán América, Iron Man, Ojo de Halcón o la Visión. Junto a la recreativa *Spider-Man*, fue uno de los primeros juegos en capturar con acierto la estética dibujada de los comics. Visualmente, *Spider-man* era aún más atractivo, emulando el entintado y sombreado de los tebeos originales. En él se podía escoger entre Spider-Man, Ojo de Halcón, la Gata Negra o Namor, y era notable por alternar combate y plataformas, haciendo zooms para reubicar los personajes gracias al mítico hardware System 32.



» [SNES] *X-Men: Mutant Apocalypse* de Capcom fue su primer juego Marvel en consola.

Aunque quizás la mejor de todas las recreativas inspiradas en el universo Marvel sea *X-Men* de Konami, otro juego de lucha con scroll lateral. Inspirado en la serie televisiva de animación, la versión deluxe de *Pryde Of The X-Men* tenía dos monitores y espacio para seis jugadores dándose tollinas con ejércitos de Centinelas y secuaces de Magneto. De fantástico aspecto, el juego tenía personajes gigantescos, maravillosas animaciones y gloriosos efectos de poderes mutantes, como el de Tormenta desatando un huracán. Y cómo olvidar a Magneto ▶

MARVEL EN NÚMEROS

Datos y cifras sobre los héroes Marvel.

26 juegos incluyen a Hulk

Thor aparece en **16** juegos

Lego Marvel Super Heroes salió en **12** plataformas

El primer juego de Spider-Man es de **1982**

Iron Man ha salido en **27** juegos

83% es la nota en Metacritic de Spider-Man 2

57 juegos tienen algún papel para Spider-Man

Marvel Super Heroes tiene 12 personajes jugables

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
■ Junto a su secuela de 2009, este juego de rol ofreció el reparto de personajes Marvel más impresionante desde *Marvel Vs. Capcom*.

CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER
■ Ambientado en un castillo a lo *Wolfenstein*, con una horda de nazis a la que masacrar, este juego de acción en tercera persona también era sorprendentemente correcto.

MARVEL VS. CAPCOM 3
■ Como los últimos *Street Fighter*, *MVC 3* tenía personajes modelados en 3D, reemplazando los sprites en 2D de juegos previos.









2009

2010



2012

2013

» [Xbox 360] *X-Men Origins: Wolverine* se inspiró en juegos de acción como *God Of War* y *Devil May Cry*.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
■ Mucho más entretenido que la película en la que se basa, este juego proporciona a los jugadores la posibilidad de rajar todo lo rajable.

DEADPOOL
■ Con voces de Nolan 'Nathan Drake' North, el mercenario bocazas de Marvel consiguió su propio juego con este beat-'em-up autoconsciente.

LEGO MARVEL SUPER HEROES
■ 150 personajes del Universo Marvel y hasta un cameo de un Stan Lee de Lego en el mejor juego de Marvel para consolas de última generación.

Guía Definitiva

▶ berreando "WELCOME TO DIE!" cuando finalmente llegabas al enfrentamiento con él. El mismo año llegó *The Punisher* de Capcom, otra recreativa de calidad claramente nacida al calor del éxito de *Final Fight*. Con gráficos vibrantes y muy detallados y una buena sartenada de violencia de tebeo, mejoraba algunos aspectos de *Final Fight* con el uso de múltiples armas, de pistolas a bates de béisbol, pasando por granadas o uzis. El juego marcó la primera aparición del magnate del crimen Kingpin como villano principal, y junto al epónimo Frank Castle, un segundo jugador podía dar vida al mascapuros de S.H.I.E.L.D. Nick Furia.

El bien alimentado gángster haría otra aparición en *The Amazing Spider-Man Vs. The Kingpin*, primera licencia Marvel en aparecer en el Mega-CD de Sega. Este juego de plataformas lateral incluía a muchos villanos populares de Spider-Man, como Venom, Dr. Octopus, el Hombre de Arena, el Lagarto o Electro. Fue editado previamente en Mega Drive y se convirtió en uno de los juegos de consola más populares de Spider-Man. Según el desarrollador Randall Reiss, cerca de dos tercios de los dueños de la consola de Sega lo compraron, convenciendo a Marvel para continuar haciendo juegos con la compañía. La portátil de Sega, Game Gear, también recibió unos cuantos títulos Marvel, como el spin-off de Spider-Man *Return Of The Sinister Six* y dos títulos de los *X-Men*. Hulk también fue merecedor de su primer juego de acción en Game Gear, Mega Drive y SNES, cortesía de Probe Ent. Fue un juego de acción bruta bien recibido por la crítica gracias a sus gráficos, animaciones e imaginativos jefes, lo que incluía a Abominación, Rino y Tyrannus.

Spider-Man & Venom: Maximum Carnage fue otro popular título de Mega Drive y segundo juego Marvel de Software Creations para la plataforma. Más que estar basado en personajes, tomaba su inspiración de una miniserie en la que los alter egos de Peter Parker y Eddie Brock forman una atípica alianza para vencer a Matanza, un simbionte generado por Venom. El grafista había trabajado anteriormente en otra licencia Marvel, *Spider-Man And The X-Men in Arcade's Revenge*, un título que no salió del todo como a su desarrollador le hubiera gustado. "La idea era que *Spider-Man And The X-Men* fuera un juego de lucha al estilo *Final Fight*, con personajes enormes, colores planos y bordes muy bien definidos, como en los comics de superhéroes americanos con los que crecí," nos dice. "Desafortunadamente, nuestra idea fue rechazada, y cuando el juego salió, no le gustó demasiado a nadie. Así que para *Maximum Carnage* retomamos la idea de hacer un beat-'em-up colorista y estilo cómic." El juego tuvo el suficiente éxito como para generar una secuela: *Venom/Spider-Man: Separation Anxiety*, con cameos del Capitán América, el Motorista Fantasma, Ojo de Halcón y Daredevil.



» [Arcade] Magneto y Cíclope pelean en *X-Men Vs. Street Fighter*.

"CUANDO SALIÓ EL JUEGO, NADIE ESTABA CONTENTO CON ÉL"

Ste Pickford, sobre *Spider-Man And The X-Men*

Mientras que Capcom flirteaba con la SNES, creando sólidos juegos de plataformas como *X-Men:* *Mutant Apocalypse* o *Marvel Super Heroes in War of the Gems*, su juego de mayor popularidad vino de aprovecharse de su clásico *Street Fighter*. Su aproximación fue la de coger las ya bastante superhumanas peleas de la franquicia y darle cierta verticalidad. El primer lanzamiento en la nueva serie de lucha de Marvel, *X-Men: Children of the Atom*, incluía voces de la serie de televisión. Dio a los fans la oportunidad de encarnar a seis de los mutantes heroicos más populares, así como a unos cuantos villanos, como Samurái de Plata, Omega Rojo e incluso un gigantesco Centinela. Fue el juego que mostró la auténtica furia tras las garras de adamantium de Lobezno o las devastadoras llaves de Coloso, en un sistema de combate enfocado a los combos aéreos y los 'Super saltos'. Los entornos homenajeaban el universo mutante, y había escenarios como la Sala de Peligro o el techo de Pájaro Negro.

Children Of The Atom fue la primera recreativa Marvel en recibir ports domésticos prácticamente perfectos para Sega Saturn y PlayStation, junto al siguiente lanzamiento de Capcom, *Marvel Super Heroes*, que incluía personajes tan icónicos como Hulk, Capitán América, Spider-Man e Iron Man. Este juego introdujo el sistema de las Gemas del Infinito, que permitía a los jugadores desatar habilidades

» [Arcade] Attract screens de *Marvel Vs. Capcom* que muestran algunos de los ayudantes del juego.



MATTHEW RHOADES

Hablamos con el guionista y diseñador del excelente Spider-Man 2

¿FUE MUY COMPLICADO CREAR LA ESTRUCTURA DE MUNDO ABIERTO DEL JUEGO?

Cuando hicimos *Spider-Man 2*, apenas había juegos de mundo abierto. *GTA3* acababa de salir cuando se estrenó la primera película de *Spider-Man* y *Vice City* llegó en las primeras fases de desarrollo de *Spider-Man 2*, así que no había demasiados modelos en los que mirarse. Tuvimos que meditar acerca de cómo podíamos hacer una Nueva York a gran escala y cómo diseñarla.

¿OS INSPIRASTEIS EN JUEGOS PREVIOS?

Para el juego de la primera película nos basamos en el *Spider-Man* original de Neversof para PlayStation. Como estábamos haciendo el juego para PS2, Gamecube y Xbox pudimos crear espacios más abiertos, y aprovechamos para que el balancearse con red fuera una experiencia menos limitada. Lo que cambió todo fue la primera película de *Spider-Man*. Pudimos ver un avance previo, y a todos nos estalló la cabeza con cómo se había reflejado el balanceo. El movimiento, la sensación de fisicidad... vimos lo que había en pantalla, lo que había en nuestro juego, y dijimos 'tenemos que usar esto.' Empezamos a trabajar en *Spider-Man 2* nada más ver la primera película.

¿SE TOMÓ LA DECISIÓN DE DAR MÁS IMPORTANCIA AL BALANCEO CON RED POR ENCIMA DEL COMBATE CON LOS ENEMIGOS?

Completamente. Todo el mundo que salió de ver la primera película salió diciendo lo mismo, que lo más impresionante eran las escenas de balanceo. Nos fijamos en un montón de juegos y acabamos viendo a Spider-Man más como una estrella de deportes extremos que como un superhéroe. Esta concepción se deja notar por todo el segundo juego: las piruetas aéreas o cargar el salto, por ejemplo. Y por eso necesitábamos una ciudad abierta, Spidey necesitaba un espacio donde moverse con completa libertad. Hubo que invertir muchos recursos, y eso significó también descuidar otros aspectos del juego, pero creo que hicimos lo correcto.

¿QUÉ HACE GRANDE A UN JUEGO DE SUPERS?

Los elementos clave para que un juego de superhéroes mole.

HÉROES Y VILLANOS

■ De Spider-Man y Venom a los X-Men y Magneto, el eterno conflicto entre un héroe y su némesis es un requerimiento esencial para muchos títulos.

REUNIENDO LA BANDA

■ La posibilidad de crear equipos personalizados de tus héroes favoritos es lo que hace a juegos como *Marvel Vs. Capcom* o *Marvel Ultimate Alliance* tan buenos.

HISTORIAS ÉPICAS

■ Aunque aquí estamos por la acción, los trajes y las capas, una buena historia no le hace daño a nadie, como demostraron los *Questprobe* de Scott Adams o los próximos juegos de Telltale Games (esperamos).

COMIC BOOK PIXELS

■ Tenemos debilidad por juegos en 2D como las recreativas de *X-Men* o *Marvel Vs. Capcom*, que dan vida al estilo clásico dibujado de los tebeos.

CON GRAN PODER...

■ A diferencia de los tebeos o las películas, los videojuegos te permiten a *ti* ser el que maneje los lanzarredes o hacer temblar el suelo de un puñetazo.

especiales por un breve periodo de tiempo si ejecutaban acciones concretas mientras batallaban contra las huestes del archivillano Thanos. No contentos con hacer que los héroes Marvel y sus némesis se redujeran a pulpa, Capcom sumó a la macedonia sus propios personajes: *X-Men Vs. Street Fighter*, por ejemplo, es una cima de los arcades de lucha de la casa. Por primera vez, los jugadores pueden enfrentar a Chun-Li con Pícara o a Ryu con Lobezno, y el juego incluyó una nueva mecánica por equipos que preparó el camino para *Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter* o la exclente serie *Marvel Vs. Capcom*.

Iron Man & X-O Manowar In Heavy Metal fue el primer juego íntegramente dedicado al futuro fenómeno cinematográfico, acompañado de otro héroe con armadura que acababa de estrenar su propia colección. La versión de Saturn usaba personajes digitalizados, no dibujados a mano, así como explosiones realistas, pero este shoot-'em-up no convenció a nadie. La potencia de nuevas consolas como PlayStation o N64 permitió el desarrollo de juegos enteramente en 3D, como *X-Men Mutant Academy*, un juego de lucha estilo *Tekken*, o el *Spider-Man* de Neversoft, construido con el motor de *Tony Hawk's Pro Skater*. Llegó toda una ralea de adaptaciones de películas cuando Spider-Man, Blade o Hulk irrumpieron en las pantallas. El mejor de toda esta moda fue *Spider-Man 2* de Treyarch, que hizo realidad más de un sueño infantil de fans de Spidey, permitiendo al jugador balancearse en una Nueva York abierta y en 3D.

» [Xbox 360] *Captain America: Super Soldier*: ni Indiana Jones odia tanto a los nazis.

Otros títulos de notable calidad durante esta década fueron las franquicias *X-Men: Legends* de Raven Software y *Marvel: Ultimate* *Alliance*, ambas con RPGs de acción cooperativos que evocaban el espíritu de *dungeon-crawlers* de la vieja escuela como *Gauntlet* o *Diablo*. Los dos *Ultimate Alliance*, en particular, poseían unos impresionantes catálogos de personajes jugables, muchos de ellos inéditos en el medio. Para muchos fans, uno de los lanzamientos recientes más esperados fue *Marvel Vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds*, el primer juego de la saga de combate superheroico por equipos con gráficos 3D. Como sus precedentes, posee un apabullante róster de personajes, desde clásicos como Thor o Iron Man a recién llegados como Hulka o Fénix. Y por supuesto, se pueden enfrentar a hitos de Capcom como Mike Haggar, Jill Valentine o Viewtiful Joe, en poderosísimos equipos de hasta tres luchadores.

Hemos visto una buena cantidad de adaptaciones al cine de héroes Marvel en los últimos años. Los mejores son *X-Men Origins: Wolverine* y *Captain America: The First Avenger*. La actual gallina de los huevos de oro de Marvel, los Vengadores, curiosamente no ha tenido videojuego, pero en su lugar tenemos *Lego Marvel Super Heroes*, que pese a estar dirigido a una audiencia más joven, va bien surtido de *fan-service* y contenido desbloqueable, que manienen entretenido al Marvel-zombie adulto más encallecido. Quizás la noticia reciente relacionada con videojuegos Marvel más interesante es que Telltale Games, famosos pos sus aventuras de *The Walking Dead*, van a producir una serie de juegos basados en la editorial. De este modo se cierra el círculo, porque de ese mismo género eran los *Questprobe* de Scott Adams, que afirma que "No puedo esperar a ver qué es lo que hacen con estos personajes". Ni nosotros tampoco. ✱

» [GameCube] Cuatro jugadores en cooperativo mazmorrero: *X-MLegends II: Rise of Apocalypse*.



Magnavox

ODYSSEY

EL JUEGO COMIENZA AQUÍ

Lanzada en agosto de 1972, Magnavox Odyssey introdujo un concepto original y novedoso: convertir la televisión en un dispositivo de juego interactivo. Viajamos al pasado para revivir la historia tras la primera consola de videojuegos comercial de la historia.

ENGLISH
HORIZONTAL
RESET



Para llegar a donde ningún otro hombre ha llegado jamás. Cuando esa frase se escuchó en la televisión americana durante el debut de *Star Trek* en septiembre de 1966, los espectadores de no podían hacerse ni la más remota idea de lo verdaderas que se iban a volver esas palabras. Pocos años después, sus televisores iban a hacer justo eso gracias a un impersonal equipo de ingenieros eléctricos que trabajaba en Nashua, New Hampshire. Liderado por Ralph Baer, de 44 años, el grupo transformaría ese "básico" televisor en un dispositivo interactivo, creando un medio de entretenimiento para el hogar tan transformador como el propio comienzo de las emisiones de películas y shows de TV. Cuando el equipo inició su trabajo durante ese fatídico verano, el medio ni siquiera tenía nombre. Tan solo era un sueño del futuro, basado en una idea que Ralph había tenido una década antes de su creación.



» Tristemente, Ralph Baer falleció en diciembre de 2014.

En 1950, Ralph Baer estaba trabajando en New York para el contratista de defensa Loral Electronics Corporation. Justo dos años antes había sido la primera persona en EE.UU. en licenciarse en Ingeniería de Televisión, lo que le puso en un exclusivo escalafón de ingenieros familiarizados con esta nueva -y rápidamente extendida- tecnología de entretenimiento.

Mientras trabajaba en una tele de gama alta, la única TV que acabaría construyendo durante las dos siguientes décadas, Ralph tuvo una epifanía. Las herramientas de testeo en las que estaba trabajando creaban electrónicamente líneas y tableros (como los de ajedrez) en pantalla. Entonces comenzó a musitar, ¿qué pasaría si la circuitería se ampliara para ofrecer un juego en pantalla, y que incluso estuviera integrado en la tele? ¿Qué pasaría si un televisor se pudiera utilizar para algo más que ver las emisiones?

La brillante idea con la que se topó ayudaría a lanzar un medio de entretenimiento que acabaría siendo una industria multibillonaria varias décadas después. En un mundo perfecto, en el que todos compartieran la visión de Ralph, los niños de los años 50 hubieran sido capaces de dejar de ver *Howdy Doody* un domingo por la mañana para echar una partida con un amigo.

Pero eso no pasó, gracias al jefe de ingenieros Sam Lackoff. Ser un ingeniero de 28 años, muy abajo en el escalafón corporativo, significó que la visión de Ralph ni entró en el radar de la gerencia de proyectos de Sam. A Ralph le dijeron que su proyecto de televisión iba con retraso, y que debía dejar de perder tiempo. Y que, tras finalizar ese proyecto, Ralph tendría que seguir con otro contrato de defensa, luego con otro... que fue lo que hizo durante las siguientes décadas. Durante los siguientes 16 años, alcanzó el rango de ingeniero jefe en Loral y después Vicepresidente de ingeniería en Transitron y entonces, finalmente, gerente de división en Sanders Associates. Ahí es donde estaba cuando el siguiente episodio de su viaje tuvo lugar.

A finales de agosto de 1966, en un soleado día, Ralph estaba esperando en las escaleras de una terminal de autobus con motivo de un viaje de negocios para Sanders. La tardanza de otro ingeniero obligó a Ralph a hacer lo que los ingenieros con talento hacen: inventarse nuevas ideas para circuitos. Solo que esta vez solo tuvo que remontarse a su desafortunada idea de 1951, esa en la que nunca perdió la esperanza. Ralph comenzó a garabatear notas para su plan de usar televisores para jugar a juegos electrónicos. Para cuando el otro ingeniero llegó, Ralph ya tenía la sensación de que estaba en algo grande.

Cuando volvió a su oficina el 1 de septiembre de 1966, Ralph cogió sus notas y creó un documento de 4 páginas que perfiló su plan para convertir una tele convenciona en un dispositivo de juego interactivo.

COMPARTIMENTO PARA PILAS

Se puso a la venta una fuente de alimentación opcional, pero la mayoría de usuarios jugaban con pilas, seis de tipo 'C' que venían con la unidad.

> “Mientras trabajaba en una tele de gama alta, Ralph tuvo una epifanía. ¿Qué pasaría si la circuitería se ampliara para ofrecer un juego en pantalla?”

En ese documento está la descripción de cómo se interconectaría la televisión con una “caja” que costaría cerca de $25 y que daría acceso a los juegos – incluye ideas y bocetos para algunos, repartidos por las categorías de acción, arte, tablero, formación, cartas, deportes y “monitorización de juego” (la caja funcionaba como un par de dados similares a los usados en juegos como *Dungeons & Dragons*). Era la idea de la tecnología interconectada a un televisor para jugar a estos juegos donde una revolucionaria magia hizo acto de presencia.

En 1966, mucho antes de las actuales entradas digitales que se pueden encontrar en la parte trasera de nuestras teles HD, la única forma de “entrar” en una TV (que en aquella época era analógica) era a través de la antena. A diferencia de las pantallas vectoriales y dot matrix disponibles en los ordenadores de las universidades (que daban al computador control directo de la pantalla,

» En su lanzamiento, en 1972, Magnavox Odyssey se puso a la venta con diferentes juegos.





» Este dial se usa para centrar la línea vertical en la pantalla de la TV.







DENTRO DE MAGNAVOX ODYSSEY

Las piezas y componentes que hacían funcionar la consola de Ralph

AJUSTE DE CENTRO

■ Utilizado para ajustar la posición de la línea vertical que marcaba la mitad de la pantalla en juegos como *Table Tennis*, *Tennis* y otros.

PUERTO DE ACCESORIOS

■ Odyssey tenía un puerto en placa para conectar otros accesorios aparte de los mandos que traía la unidad. Por desgracia, solo se lanzó la ahora muy rara "lightgun".

AJUSTE DE VELOCIDAD

■ A diferencia de las consolas centradas solo en *Pong*, Odyssey permitía ajustar la velocidad a la que se mueve la bola (o lo que representara el tercer objeto en cada juego).

PUERTOS DE MANDO

■ Mucho antes de que el puerto DB-9 se adoptara como el estandard para mandos extraíbles con la Atari 2600, los mandos extraíbles de Odyssey usaban un puerto con 12 pines.

MODULOS

■ Toda la lógica usada en los juegos está en estas tarjetas, así como en la circuitería que controlaba la pantalla. Incluye spot generator (para crear la pelota y los "jugadores"), gate gatrix, glip-glop (para los cambios de dirección), y más.

PUERTO DE TARJETAS DE JUEGO

■ En lugar de utilizar interruptores o un selector para elegir uno de los muchos juegos incluidos en placa, Odyssey usa tarjetas intercambiables que efectivamente hacen lo mismo.



como si fuera un telesketch), para interconectarse con una TV, el dispositivo tenía que generar una señal de vídeo codificada que, a su vez, era decodificada por la circuitería de la TV para "dibujar" un frame en pantalla (normalmente, con una tasa de 24 frames por segundo). Cada uno de estos frames estaba construido por líneas y líneas de píxeles, dibujados de izquierda a derecha, una hilera horizontal cada vez, hasta que la pantalla se llenaba. La señal de vídeo era la transmisión de qué pixeles se debían encender o apagar (y si tenías una tele en color, incluía también el color de cada pixel), y es aquí de donde el videojuego, como medio, obtuvo su nombre. El desafío de Ralph, y el de cualquiera que quisiera interactuar con una pantalla de la época, era mostrar objetos básicos en esta pantalla y hacer que se movieran a voluntad del jugador. Bautizado como el circuito "spot motion" (movimiento del punto), fue la base de los videojuegos domésticos y de los salones durante muchos años – aunque Ted Dabney y Nolan Bushnell completarían el suyo en 1970, completamente independiente del trabajo de Ralph.

Para el 6 de septiembre de 1966, Ralph ya tenía los esquemas iniciales para un circuito de movimiento de un punto (o "spot motion") y asignó al técnico Bob Tremblay la construcción y testeo. Llamado "TV Game Unit 1", fue construido con tubos de vacío porque era la tecnología más barata y sencilla para usar en una prueba de concepto de un proyecto no aprobado. Los transistores y los circuitos integrados no llevaban mucho tiempo como para ser asequibles, y solo Ralph había trabajado con ellos. En diciembre de 1966 Ralph, lo mostró al director corporativo de I+D, Herbert Chapman. Herbert vio potencial y dio a Ralph luz verde y fondos para profundizar en su proyecto.

Ralph y uno de sus ingenieros, Bob Solomon, comenzaron a planificar los juegos y cómo sacar



» El manual de la consola es un ejercicio de pura belleza y explica cómo jugar a todos los juegos de Odyssey.

JUEGOS PRIMIGENIOS

Cinco títulos que moldearon el estilo de Odyssey

TENNIS

El juego que lo inició todo. Nolan Bushnell lo vio en una demostración de Odyssey y retó a Al Alcorn a crear una versión, a modo de calentamiento. Al creó una versión simplificada conocida como *Pong*. El original usaba los controles de Odyssey para aportar movimiento vertical y también horizontal.

CAT & MOUSE

El primer videojuego de persecuciones por laberintos. Un jugador es el gato, y el otro el ratón. El gato persigue al ratón. El gato coge al ratón. El gato se come al ratón. No hay más. El propio laberinto solo existe en la transparencia y hay que confiar en el honor del jugador, que seguirá el camino marcado.

HAUNTED HOUSE

Uno de los juegos más divertidos para 2 jugadores, es básicamente mitad juego de cartas, mitad videojuego ambientado en una casa encantada. Eres un detective que debe ir de pista en pista para llegar a un tesoro. Tu rival es un fantasma que está escondido hasta el momento justo y entonces... ¡Boo!

SHOOTING GALLERY

En este juego utilizamos la revolucionaria "lightgun" o pistola de luz para disparar a los parpadeantes objetivos que se van iluminando en la transparencia. Una vez que aciertas diez dianas en una misma hilera, la luz se desplaza a la siguiente. Esto se repite hasta llegar al final... y luego vuelta atrás.

HOCKEY

Mucho antes que Mega Drive, Odyssey era EL lugar para disfrutar de los juegos deportivos. Vale, era el único lugar. Comienzas en el centro intentando marcar contra tu oponente. Si el disco sale de los límites, vuelves a ponerte frente al rival en una de las areas marcadas en el campo.

> “El desafío de Ralph, y el de cualquiera que quisiera interactuar con una pantalla de la época, era mostrar objetos básicos en esta pantalla y hacer que se movieran a voluntad del jugador”

partido del color en los juegos que iban a mostrar en la nueva TV de 19" a color. Sí, el plan de Ralph era para un sistema de juegos a color. A principios de 1967, Ralph estaba trabajando en una versión con transistores cuando introdujo a otro técnico, Bill Harrison (quien era conocido por su trabajo en circuitos transistorizados), para reemplazar a Bob Tremblay. En el pequeño laboratorio de 3 x 6 metros comenzaron a trabajar en un "bolígrafo de luz" compatible con los juegos de preguntas y respuestas del dispositivo. Al descubrir nuevas formas de generar puntos codificados, expandieron la idea a la primera pistola de luz y, a su vez, llegó su primera patente de vídeo interactivo. Pero otros encargos de Sanders tenían más prioridad, por lo que el trabajo en el TV Game Unit no fue continúo, y aún con todo, no dejó de avanzar. Ralph siguió planteando ideas para juegos de laberintos, béisbol, carreras...

A mediados de junio de 1967 terminaron su TV ▶

Game Unit 2. Era una caja metálica con controles con forma de pomo y de bombeo. Uno de sus juegos consistía en bombear agua al área del otro jugador, otro en llenar cubos de agua... sin olvidar *Chess*, *Steeple Chase*, *Fox And Hounds*, *Colour Wheel* y un juego de disparo que usaba dos pistolas de luz que habían construido. También hicieron transparencias de color para adherirse a la pantalla de la TV, algo que añadía detalle gráfico a la zona de juego, y circuitería para permitirles sincronizar un cassette de audio que reproduciría la voz de Ralph explicando los juegos a través del altavoz de la tele, de cara a una demo para los jefazos. Fue un éxito y comenzaron a trabajar en TV Games Unit 3, para el que se unió el ingeniero Bill Rusch, ya que querían mejorar y modularizar la circuitería del Unit 2 y plantear más juegos. Pensaron en usar el chip 7400 TTL (lógica Transistor-Transistor, un chip de lógica digital que fue la base de la mayoría de los primeros juegos arcade), pero era muy caro. TV Game Unit 3 incorporó la circuitería para disfrutar de juegos a todo color y una importante adición de Bill Rusch: un tercer "punto" que movería la máquina. Rusch dio con la idea de usar ese punto como la pelota en juegos deportivos como *Tennis*, *Ping Pong*, *Soccer*, *Handball* y *Hockey*. Fue el nacimiento de los llamados juegos de "bola y raqueta", tipo *Pong*, y se completó en noviembre de 1967. Con el añadido de circuitería diseñada por Harrison (que hacía los puntos redondos en lugar de cuadrados) y la inclusión de dos joysticks y diales horizontal, vertical, e "inglés", nació el TV Game Unit 4. Pronto evolucionó a TV Game Unit 5 añadiendo circuitería de/dt para ofrecer movimiento más realista y con la producción ya en mente. Tras una pausa de 8 meses, el trabajo en TV Game Unit 6 comenzó añadiendo un interruptor de rotación. La revisión completa de la unidad se llamó TV Game Unit 7, más conocida como la famosa "Brown Box" o caja marrón.

A comienzos de enero de 1969, Sanders comenzó a mostrar su TV Game Unit a varios fabricantes de televisores con la esperanza de que eran la opción obvia para que licenciaran la tecnología y la pusieran en le mercado. RCA, Motorola, GE, Zenith, Sylvania, Motorola y Magnavox echaron un vistazon al aparato, pero solo RCA mordió el anzuelo. Pero las negociaciones se rompieron en verano. Las oportunidades para TV Game Unit casi murieron ahí, de no ser por Bill Enders, un antiguo miembro del equipo de marketing de RCA, quien se fue de RCA para ser el VP de marketing de Magnavox. Hizo que Magnavox lo reconsiderara, y hasta marzo de 1970 no se alcanzó un acuerdo. Y en enero de 1971 firmaron un acuerdo de licencia.

Por desgracia, en el paso del prototipo Brown Box al producto final de Magnavox, algunas de las innovaciones se quedaron por el camino para ahorrar costes. La circuitería de color fue la primera (para ahorrar $1.64), seguido de los controles de bombeo, la circuitería para redondear la bola y más. También se quitaron algunos juegos, para incluirlos en una unidad posterior, pero se incluyeron algunos nuevos. Además, los ingenieros de Magnavox también reemplazaron

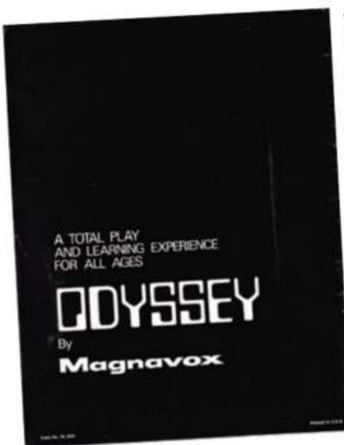
MÁS MAGNAVOX

La odisea de la "odyssey"

Tras Odyssey, y debido a la popularidad de *Pong* en los salones, Magnavox lanzó una serie de consolas "*Pong*-only" en 1975, al mismo tiempo que Atari lanzó la versión doméstica de *Pong*. Establecieron "Odyssey" como marca para todas sus consolas en EE.UU. (Philips usó Videopac) y siguieron lanzando una serie de consolas centradas en *Pong* hasta la llegada de Odyssey 2 en 1978. Esta última nunca llegó a materializarse en los EE.UU. debido al "crash" de la industria, aunque sí fue lanzada por Philips como la G7400 – su última consola hasta CD-i.



» El mando es un poco difícil de manejar hoy día, pero era de lo más vanguardista en 1972.



el interruptor para elegir los 16 juegos con tarjetas, permitiendo al usuario elegir el juego en placa al conectar su respectiva tarjeta. Llamado "Skill-O-Vision" en este punto, se hizo una prueba de mercado con el sistema, entre julio-octubre de 1971 en San Diego, California y Grand Rapids, Michigan con respuesta favorable. Una posterior aparición en el tour "Profit Caravan" para los vendedores de Magnavox en 22 estados de los EE.UU. también tuvo buena acogida. La justa para que, en mayo de 1972, se planeara la introducción del sistema, ya bautizado como Magnavox Odyssey.

Cuando la edición de mayo de 1972 de "Profit Caravan" llegó a Burlingame, California, entre la multitud de espectadores estaba Nolan Bushnell, un joven ingeniero de una compañía de juegos coin-op, llamada Nutting Associates. Tras haber

> "Cuando se habla de las cifras de venta de Odyssey', debes tener en cuenta que fue la primera consola de juegos"

lanzado el primer videojuego operado con monedas el año anterior, Nolan pensaba en irse de Nutting con su compañero Ted Dabney y fueron a la demostración para ver de qué iba la primera unidad de videojuegos para el hogar. Bushnell se llevó dos cosas del evento. Primero, sintió que era un sistema analógico pobremente ejecutado, y segundo, que el juego incluido *Tennis* podía ser prometedor si se modificaba. En relación al primero, el contexto del posterior juicio por la patente entre Magnavox y Atari debe ser tenido en cuenta. Aunque que se intentó retratar a Odyssey como un desfasado sistema analógico comparado con el con el juego arcade completamente digital de Atari, *Pong*, esa afirmación no tiene base, según Ralph y otros ingenieros de Sanders. Como nos explicó Ralph: "un vistazo a los esquemas de los 3 últimos diseños (incluyendo la Brown Box, que acabó convirtiéndose en Odyssey) muestra que la circuitería es casi completamente digital y de pulsos, excepto para el modulador-ch 3/4 oscilador y los generadores de sincronización. Hay un "set-reset-flip-flop" para el retorno de la bola al coincidir con la raqueta. Otro S-R F-F devuelve la bola al coincidir con la pared en Handball. Toda detección de coincidencias es realizada por diodos y puertas. Incluso los generadores de símbolos son circuitos de pulsos. Demasiado para el mito de los "circuitos analógicos".

En relación al segundo, Al Alcorn creó *Pong* para Atari y realmente culminó una versión superior del juego gracias al inteligente método de Alcorn de usar un único dial para ofrecer una experiencia de movimiento similar. Y como Ralph admitió, atrajo ventas para Odyssey, considerando que durante la época en que el sistema estuvo en el mercado, entre 1972 y 1975, fue la única manera de disfrutar de un juego tipo *Pong* en casa.

Cuando se habla de las cifras de venta de Odyssey, debes de tener en cuenta que fue la primera consola de juegos. Por eso no puedes llamarla fracaso al comparar sus cifras con las de otras consolas posteriores, ya que cada nueva generación ha elevado el techo de ventas en el mercado. Lo que se sabe es que las ventas en 1972 alcanzaron las 130,000 unidades, un montón para una nueva tecnología en aquella época.

Recuerda, esto fue muchos años antes incluso de que llegaran los grabadores de vídeo, el dispositivo para televisores más exitoso de las siguientes dos décadas. Y si consideramos que en los primeros años de su introducción, entre 1973 y 1975, EE.UU. y UK estaban inmersas en grandes recesiones, el hecho de que se fabricaran más de 330,000 unidades durante ese período apunta a una exitosa introducción. Suficiente para que Magnavox pidiera a Sanders y Ralph que crearan las consolas "solo *Pong*", las Odyssey 100 y 200 que se lanzaron en EE.UU. en la segunda mitad de 1975 junto al *Pong* doméstico de Atari. La 200 se lanzó en Reino Unido en 1976 por Phillips, por aquel entonces dueño de Magnavox, como la Phillips Odyssey 200.

Pero, de nuevo, ¿quién iba a pensar en 1972 que la idea de 1951 de un joven ingeniero para jugar en la tele llegaría a ser una industria mundial valorada en 45 billones de dólares a finales de 2014? *

Sistema cedido por The National Videogame Arcade, gamecity.org

» Una maravillosa tarjeta de certificación revela la numeración del sistema que posees.


» El dial de velocidad fijaba la velocidad de la bola y, por tanto, la dificultad en *Table Tennis*.



» Estas simples tarjetas están a años luz de los cartuchos que aparecerían para posteriores consolas.



» El logo de Odyssey remite, y mucho, a la ciencia ficción clásica.



DIG DUG



A LOS NIÑOS NO LES SUELEN GUSTAR LAS VERDURAS, PERO DIG DUG DEMUESTRA QUE PONEN MUCHO MÁS INTERÉS EN ELLAS CUANDO SE TRATA DE VENCER A MONSTRUOS PARA CONSEGUIRLAS. RETRO GAMER ANALIZA POR QUÉ TODAVÍA CAVAMOS HONDO EN BUSCA DE ESTE CLÁSICO RECREATIVO



La minería no es un trabajo fácil. Incluso si no te importan los claustrofóbicos túneles y los problemas de salud a largo plazo, te enfrentarás al peligro de explosiones y derrumbes. Y aunque es malo en el mundo real, es ligeramente peor para nuestro héroe en *Dig Dug*, puede ser aplastado por la caída de rocas o chamuscado por una terrible llamarada, y además tiene que lidiar con una buena cantidad de monstruos, la auténtica razón por la que está aquí. Por suerte cuenta con un armamento muy especial. ¡Puedes arponear e inflar a tus enemigos hasta hacerles explotar!

Antes de la llegada de *Dig Dug* en 1982, Namco había conseguido gran éxito con dos juegos de laberintos muy populares. El éxito de *Pac-Man* no requiere más datos, pero *Rally-X* también fue popular y ha formado parte del patrimonio revisitado de la compañía. Ambos títulos planteaban una fórmula similar, el jugador asumía el rol de presa, y se veía forzado a escapar de enemigos mientras recogía ítems en el laberinto. *Dig Dug* tomó esta fórmula y la invirtió, el jugador también adoptaba el papel de depredador y tenía que eliminar enemigos para pasar de fase. Por supuesto los enemigos no están indefensos. Aunque el jugador está en mejor disposición ▶



PIXEL PERFECT


TAIZO HORI


PEPINO


NABO


BERENJENA


SANDÍA


POOKA (FANTASMA)


PIMIENTO VERDE


POOKA


TOMATE


ROCA


FYGAR


ZANAHORIA


CEBOLLA


POOKA INFLADO


SETA


PIÑA

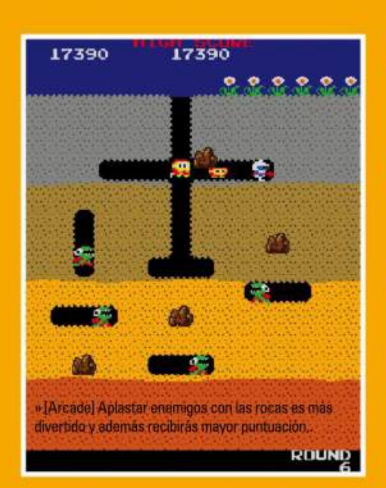

FYGAR (FANTASMA)


GALAXIAN



FLORES





» [Arcade] Aplastar enemigos con las rocas es más divertido y además recibirás mayor puntuación.

para las confrontaciones uno contra uno, los enemigos son agresivos y sacan ventaja de su mayor número.

Por si fuera poco, más allá de unos pocos túneles predeterminados, el jugador podía crear sus laberintos excavando. Gracias a que la capacidad de excavar te permite ir a cualquier parte, la clásica trampa de sucumbir entre dos enemigos en un laberinto ya no era problema. Pero esa libertad también la tiene el enemigo. Casi siempre se contentan con adaptarse al laberinto, pero en algunas ocasiones adoptan una forma fantasmal y atraviesan la tierra, por lo que no estarás totalmente a salvo. Los enemigos viajan lentamente a través de la tierra así que no hay necesidad de crear demasiados túneles.

Por supuesto, sería muy aburrido crear un juego en el que el único objetivo fuera cazar y eliminar carne de cañón sin descanso, así que algunos elementos de riesgo y recompensa se añadieron a *Dig Dug* para mantener el interés. Para empezar, mientras que los Pooka son bastante amenazantes, los Fygars pueden disparar llamaradas horizontalmente, aunque obtendrás el doble de puntos si los atacas desde dicha posición horizontal. Las rocas son otro peligro potencial. Cada fase incluye unas rocas enterradas en la tierra que podrás movilizar excavando debajo de ellas. Una roca desprendida matará a todo lo que pille en su camino: Pookas, Fygars e incluso a ti. ¿Por qué no evitarlas simplemente? Fácil, una víctima





¡CAVA PROFUNDO!

Trucos para sobrevivir y ganar puntos en Dig Dug



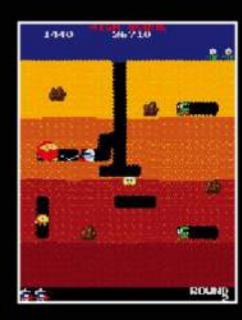
1 Los enemigos son más rápidos que tú, pero puedes atravesarlos si se están desinflando. Ten lista tu bomba de inflado antes de correr.



2 Si estás siendo perseguido por dos enemigos, infla a uno. Cuando pase el segundo, deja de inflar dándote la vuelta para poder hinchar a ambos.



3 Cuanto más profundo excaves más puntos recibirás al explotar a los enemigos. Intenta atacar a tus enemigos lo más abajo posible.



4 Puedes utilizar tu inflador a través de una fina capa de tierra, haciendo de escudo. El Fygar también puede disparar fuego a través, ten cuidado.



5 La mejor manera de atacar a un Fygar horizontalmente es inmovilizarle desde la vertical. Así evitas su llamarada y ganas más puntos.



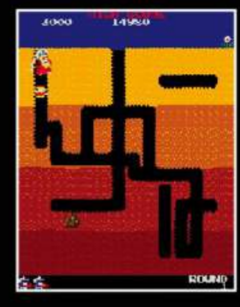
6 Prioriza a un Fygar sobre un Pooka cuando necesites acabar con un enemigo. Un Fygar siempre podrá tostarte mientras inflas un Pooka.



7 Aplastar enemigos dejando caer una roca encima siempre te hará ganar más puntos que explotándolos. Haz esto si quieres un buen score.



8 Los ítems especiales de Bonus solo aparecerán cuando se hayan desmoronado dos rocas, así que déjalas caer aunque no haya nada debajo.



9 El último enemigo huirá por la esquina superior izquierda, así que acaba con el penúltimo sabiendo que podrás darle alcance.



10 ¡Alcanza buenas puntuaciones para seguir jugando! En muchas configuraciones ganarás vidas a los 10.000 o 20.000 puntos.








eliminada por el rocaje te da muchos más puntos que una muerte normal, especialmente en las capas superiores. Y llevarse por delante varios enemigos da más puntos áun. Mejor todavía, al movilizar rocas activaremos los Bonus en forma de alimentos en el subsuelo.

A pesar del entorno subterráneo del juego, *Dig Dug* estaba muy lejos de ser un éxito underground. El mueble era muy atractivo, La cancioncilla estilo banjo que te acompañaba durante el juego se quedaba para siempre en tu cabeza, y aunque había algunas innovaciones mecánicas sobre el resto de juegos laberínticos de Namco *Dig Dug* es en definitiva un juego bastante simple. Namco se dio cuenta de que el juego era accesible y atrayente para todos los públicos y estrategias: unos preferían dejar caer rocas sobre enemigos y otros inflar adversarios como locos. *Dig Dug* tuvo gran éxito en su Japón natal y también en los mercados de exportación donde Atari vendió miles de recreativas. El juego pronto encontró acomodo en todos los formatos existentes.

Más tarde, en 1982, *Mr Do!* de Universal llegó a los salones recreativos. Aunque oficialmente no está relacionado con *Dig Dug* de ninguna manera, expandió en gran medida la jugabilidad basada en la excavación de *Dig Dug* y para muchos, ambos juegos están unidos espiritualmente. Para los fans de *Dig Dug*, su llegada fue una bendición ya que Namco tardó mucho tiempo en capitalizar el éxito de *Dig Dug* con la secuela oficial, *Dig Dug II*, exactamente en 1985. Es más, la secuela no era tan similar al original como se podría imaginar. El juego cambiaba a una perspectiva cenital y para derrotar enemigos (Pookas y Fygars) podías inflarlos o hundir porciones de tierra con un martillo neumático. Desgraciadamente no fue tan popular como el original. La única versión doméstica de *Dig Dug II* es de NES y aparece en pocas recopilaciones.

La saga *Dig Dug* estuvo enterrada hasta 2001, cuando Infogrames licencia el juego para un título de bajo presupuesto para PC llamado *Dig Dug Deeper*. El juego combinaba aspectos de ambos títulos y su acogida fue bastante discreta. Convencidos del potencial del juego, Namco combinó de nuevo *Dig Dug* y *Dig Dug II* en 2005 en *Dig Dug: Digging Strike* para DS. El juego estaba orientado a duelos contra jefazos y tan solo recibió una tibia acogida. Namco ha reprogramado *Dig Dug* bajo el título *Dig Dug Arrangement*, para *Namco Classic Collection Vol. 2* en 1996 y *Namco Museum Battle Collection* en 2005. ▶



» [Arcade] Tu último enemigo siempre intentará huir de la pantalla, ¡dale caza sin piedad!

Q&A: DOUG MACRAE

El fundador de General Computer Corporation cuenta cómo fue la conversión de Dig Dug para Atari 2600



¿Habías jugado a *Dig Dug* antes de trabajar en la conversión para Atari 2600? Si es así, ¿qué opinas del clásico de Namco?
Sí, había viajado a Japón para ver el juego y asesorar a Atari en el tema de licencias. Una vez que Atari obtuvo la licencia, recibimos una recreativa para que pudiéramos examinar el juego con todo lujo de detalles.

¿Quién fue el equipo encargado de la versión Atari 2600?
Ava-Robin Cohen realizó casi toda la labor de programación. Yo elaboré el software para gestionar la pantalla. Patty Goodson hizo sonido y música. Randall McLamb los gráficos.

¿Tuvísteis acceso al mueble original de *Dig Dug* mientras trabajábais en la conversión?
Teníamos una recreativa in situ.

¿Cuales fueron los retos a la hora de convertirlo a Atari 2600?
Dig Dug podía mostrar muchos personajes en la misma línea horizontal. Atari 2600 gestionaba dos caracteres (sprites) en pantalla pero estos podían ser reseteados en un barrido de pantalla. Habíamos configurado la pantalla de tal manera que podíamos resetear los personajes, esto nos permitía que dichos caracteres parpadearan si coincidían más de dos en una zona horizontal. Dado que Dig Dug era el personaje principal, tenía asignado más tiempo que los demás durante el parpadeo. Al final la pantalla funcionó a las mil maravillas y con muy poca aparición de parpadeo.



¿Cuánto tiempo estuvisteis desarrollando el juego?
Nos dieron cuatro meses.

¿Qué apartados de la versión *Dig Dug* de Atari 2600 te hacen sentir más orgulloso?
Sin duda la pantalla. Logramos reducir la aparición de parpadeo a la mínima expresión posible.











CONVERSIONES PROFUNDAS

1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989

ATARI 8 BITS 1982

■ Aunque casi todas las conversiones para Atari de *Dig Dug* son buenas, este primer intento es horrible. Visualmente insatisfactorio, enemigos de colores incorrectos y una detección de colisiones pésima. La música está bien. Atari reconoció su baja calidad y la reemplazó por la gran versión para 5200 en 1983.



ATARI 2600 1983

■ Teniendo en cuenta las limitaciones de la 2600, es excelente. Los gráficos están simplificados y hay algo de parpadeo, pero la jugabilidad respeta al arcade original. Incluso hay una nueva melodía.



ATARI 5200 1983

■ Como la matoría de las versiones Atari, *Dig Dug* lo hace bien en 5200. Es la más cercana al arcade de los ports iniciales, gracias a unos buenos tonos de color tierra y a sus detallados gráficos.



APPLE II 1983

■ La versión Apple II fue criticada en su momento, y podemos ver por qué. Esta conversión es tremendamente fea, lenta y no responde bien. Tiene todo, desde la música a las flores, pero es terrible.





FAMICOM 1985

■ Al ser mucho más potente que el resto de máquinas de esta página, no es de extrañar que Famicom presuma de tener uno de los mejores *Dig Dug*. Ni gráficos ni sonido son exactos al original, pero son lo más cercanos que se podía esperar.



SORD M5 1982

■ *Dig Dug* en el Sord M5 no se parece demasiado al arcade, pero aquellos que profundicen un poco se darán cuenta que se juega bastante bien. El aspecto más sorprendente del juego es que el sonido es muy bueno, casi el mejor de los primeros ports.





MSX 1984

■ Si bien nos encontramos con sprites de un solo color, *Dig Dug* es realmente bueno en MSX. El juego se mueve de forma fluida y se juega como el original, e incluso las melodías son destacables. Además, el escenario de juego respeta la disposición vertical del original.



FM-7 1984

■ La conversión de *Dig Dug* para Fujitsu FM-7 fue gestionada por Dempa y es similar a la versión de la compañía para PC-8801. La tierra está mejor hecha, pero los sprites no. De ambas versiones, esta destaca por la gran adaptación de la música.



COLECOVISION 1984

■ Esta conversión de Atarisoft del clásico, solo existe como prototipo, ya que el lanzamiento coincidió con el crash americano del videojuego. Se juega fluido, aunque no hay música y el uso del parpadeo para generar más colores no es efectivo.








VIC-20 1983
■ La máquina de Commodore hace un buen trabajo replicando el arcade. No es la más bonita pero responde bien pese a las limitaciones. Desgraciadamente, los controles no responden bien.



C64 1983
■ El *Dig Dug* de Atarisoft es un gran trabajo para C64, que suena y se ve muy cercano a la recreativa. Los enemigos son agresivos y no puedes disparar a través de paredes delgadas. Aún así es una gran conversión.



TI-99/4A 1983
■ La máquina de TI recibió una interesante versión de *Dig Dug*, con un apartado visual atrayente y muy auténtico, y una jugabilidad bien calculada con unos enemigos ligeramente agresivos.



PC 1983
■ Esta versión es muy fea, independientemente del color utilizado, y la música consiste en un terrible pitido. Con todo y con eso, todavía queda un juego medio decente sepultado bajo esta serie de torpezas.





SHARP X68000 1995
■ El doble pack de Micomsoft de *Dig Dug* y *Dig Dug II* llegó muy tarde para el X68000. Como es de esperar en una máquina tan potente y avanzada, esta versión es prácticamente perfecta y merecedora del galardón de mejor port de *Dig Dug* hasta esa fecha.

INTELLIVISION 1987
■ Originalmente desarrollado por Atari en 1984, esta versión fue víctima del crash del videojuego en USA. Afortunadamente INTV compró los derechos años después y lanzó esta versión.



ATARI 7800 1987
■ *Dig Dug* se ve muy bien aquí, con gráficos y jugabilidad que replican el espíritu del original. Desgraciadamente, como en tantos otros juegos, el sonido de la 7800 decepciona.



1990 1991 1992 1993 1994 1995 Y MÁS...

Y EL RESTO DE CONVERSIONES...
■ Además de las conversiones aquí mostradas, *Dig Dug* ha aparecido de forma individual o en recopilaciones de Namco Museum para una gran variedad de formatos, con muchas de las versiones alcanzando calidad pixel perfect. Entre las máquinas que han recibido dichos ports están PlayStation, N64, Dreamcast, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance, PSP, Xbox 360, PlayStation 3 y Wii.

▶ Estas versiones incluían novedades como dos jugadores simultáneos, duelos contra bosses, power-ups y mucho más.

Además de secuelas directas, *Dig Dug* contó con un popular spin-off. En 1999 apareció el juego de acción-puzzle *Mr Driller*, que fue desarrollado como una tercera entrega de la serie *Dig Dug*, antes de cambiar el enfoque y promocionar a su estrella Susumu Hori. Fue, de todas formas, el juego que dio al protagonista de *Dig Dug* su nombre: Taizo Hori. En japonés el nombre tiene doble sentido, el apellido viene primero y crea un juego de palabras con la frase 'horitai zo', que significa "Quiero excavar". Taizo incluso aparece en algunos juegos de *Mr Driller*, y Susumu se une a Taizo en *Dig Dug: Digging Strike*. Como sucede con otros clásicos de Namco, *Dig Dug* es recordado de forma frecuente en otros títulos de la compañía como *Ridge Racer Type 4* o *Namco X Capcom*, y aparece en gran variedad de recopilaciones de Namco Museum. En 2012, la filial de Namco ShiftyLook elaboró una webcomic de *Dig Dug* para celebrar el 30 aniversario (desafortunadamente el site ya no está activo), y los personajes incluso hicieron cameos en *¡Rompe Ralph!*

Todavía hay una gran cantidad de amor en el ambiente destinado a *Dig Dug*. Aunque *Dig Dug* ha caído en la inactividad una vez más, el uso constante de cameos del juego y la aparición en recopilaciones demuestra el respeto de Namco por su legado. Y lo que es más, la forma en que Namco utiliza *Dig Dug* muestra la razón por la cual el juego sigue siendo recordado con gran cariño por parte de millones de jugadores: en una era donde los juegos comenzaban a demostrar la importancia capital del diseño de personajes, *Dig Dug* supo unir mecánicas de fácil comprensión con un atractico apartado gráfico que dio como resultado un juego inolvidable. No es el arcade más profundo o difícil, pero su tremenda jugabilidad, apta para todos los públicos, y el carisma de los Pookas y el resto de personajes no pasan de moda. Después de 30 años no ha perdido ninguna de sus cualidades y eso hace que *Dig Dug* sea un auténtico clásico. ★

GAME BOY 1992
■ Sin colores y con scroll de pantalla, podría parecer que la versión Game Boy de *Dig Dug* es limitada. Sin embargo, la portátil de Nintendo ofrece una carta ganadora llamada *New Dig Dug*, versión actualizada que cambia totalmente las reglas y la experiencia de juego.



25 AÑOS DEL GUERRERO DE LA JUNGLA



Cuando un adolescente Íñigo Ayo comenzó a programar el videojuego Jungle Warrior allá por 1990, jamás pensó que llegaría a las tiendas. Este es el relato de su particular homenaje a Pitfall II: Lost Caverns, y que terminó haciéndose un hueco en la memoria colectiva de aquellos que vivieron la Edad de Oro del software español.

Texto: Julen Zaballa   Fotos: Jonatan Alonso e Íñigo Ayo

— MAPA DE MEMORIA DEL TEMPLO INCA —

COMIENZO 24064 HASTA LA 65535.
"INKABAJO.COD", 24064, 14446.
24064 TABLA DE ROTACIONES (256 bytes)
Contiene 256 bytes rotados en forma de espejo para poder acelerar el proceso de inversión.
24320 GRAFICOS DE LOS DECORADOS. (EN SCANS) (6192 bytes).
30530 TABLA DE GRAFICOS. DONDE CADA GRAFICO SON 4 BYTES LOS CUALES SON: DESPLAZAMIENTO.W, ANCHO.B Y ALTO.B (424 bytes).
30960 DATOS DE CADA UNA DE LAS PANTALLAS. (4769 bytes)
35740 CLS DE SCREEN INTERNA (25 bytes).
35770 RUTINA DE IMPRESION DE PANTALLAS SIMPLES (530 bytes) (INKAIMPR.FTE)
35774 = N° pantalla. (230 bytes)
36300 TABLA DE PANTALLAS COMPLEJAS.
ULTIMA PANTALLA DE LA MEZCLA +128.
36530 RUTINA DE IMPRESION DE PANTALLAS COMPLEJAS (46 bytes)
(IMPRCOMP.FTE) N° pantalla = 36537
36576 INIIZQ. (INICIALIZA EL PUNTERO DE SCROLL A LA IZQUIERDA)
36589 SCRIZQ (SCROLL A LA IZQUIERDA).
36726 INCH (CALCULA NUEVO SCAN DE PANTALLA HL=DIR anterior)
36741 INIDER. (INIDER INICIALIZA EL PUNTERO DE SCROLL A LA DERECHA)
36754 SCRDER (SCROLL A LA DERECHA)
36887 MIRROR RUTINA QUE INVIERTE UN GRAFICO
A = N° grafico, C = estado: 1 = mirando a la derecha. 0 = mirando a la izquierda.
Datos en las dos siguientes tablas.
…994 TABEST. (Tablas de la posición de los sprites ya definidos (19) (1/0))
…013 TABDAT (Tabla con datos para la inversión de cada sprite (4 bytes cada uno))
DIR.W, ANCHO.B Y (ALTO EN PIXELS /2)

INKAIMPR.FTE
IMPRCOMP.FTE
…MIRR.FTE

» No deja de maravillarnos el hecho de que Íñigo Ayo conserve aún sus notas sobre el juego, 30 años después.

MODO GRÁFICO

Byte 1
N° DE GRÁFICO (0-127)
ESPEJO (0: NO, 1: SI)

Byte 2.
COORDENADA X. (0-31)
COLOR DE LA TINTA. (0-7)

Byte 3.
REPETICIONES.
BRILLO (ON, OFF)
COORDENADA Y (0-15)
REPETICIONES VERTICAL (1) HORIZONTAL (0)

TABLA
ANCHO
ALTO
DIR + { DESPLAZAMIENTO

MODO VENTANAS DE COLOR.

Byte 1
COLOR DEL PAPEL
COORDENADA X (0-31)

Byte 2.
COLOR DE LA TINTA
COORDENADA Y (0-15)
BRILLO ON, OFF

Byte 3.
ALTO (0-15)
ANCHO (0-15)

» Con intención de ahorrar memoria, Íñigo Ayo desglosó los bytes para representar los gráficos en pantalla.



» (Spectrum) Keorg Kraken debe conseguir cuatro amuletos para adentrarse en el territorio prohibido de la tribu Ougadú

> "El juego, originalmente, no tenía nada que ver con lo que terminó siendo. No había una chica ni un tío musculado"

Un bar, una máquina recreativa y monedas de 25 pesetas fueron el germen para que el joven Íñigo Ayo (Barakaldo, 1970) se embarcara en la aventura de crear su propia versión del juego que le obsesionaba: *Pitfall II: Lost Caverns*. "Estaba enganchadísimo, y en ella me gastaba la paga semanal". El juego creado por David Crane le parecía "una auténtica pasada". "Me gustaba mucho porque el personajillo podía saltar, nadar y subir en globo", recuerda el vizcaíno para RetroGamer. Sin embargo, las adaptaciones a los microordenadores



de 8 bits y, en especial, la de Spectrum que llegó a manos de Ayo "eran gráficamente mejorables". Ni corto ni perezoso, el programador vizcaíno se puso manos a la obra. "La idea era hacer mi propio *Pitfall* para el ordenador de Sinclair, pero tampoco tenía las cosas muy claras", reconoce en la actualidad.

"Empecé a hacer un mapa en papel cuadriculado con la idea de una aventura típica de un explorador que va andando de un sitio para otro, y que tiene que encontrar una serie de piezas clave en una jungla y en un templo inca. El juego, originalmente, no tenía nada que ver con lo que terminó siendo. No había una chica, ni un tío musculado", relata el programador vizcaíno. "Mi

JUNGLE WARRIOR, SUS VERSIONES

El juego de Zigurat contó con tres versiones para los microordenadores de 8 bits. Las primeras líneas de código de *Jungle Warrior* se programaron en un Spectrum +3 de 128k, una máquina que Iñigo Ayo conocía a la perfección. El juego era capaz de detectar si el sistema en el que se cargaba era de 48k o de 128k, para que reprodujera la música a través del chip de sonido.

Pero, además de la versión para ordenadores Sinclair, en Zigurat también querían las adaptaciones para MSX y Amstrad CPC. La versión del estándar japonés es un port en toda regla, algo más lento que la de Spectrum y que sufría del dichoso "color-crash" que tanto odiaban los usuarios españoles. Ayo se justifica aduciendo que no tuvo tiempo para hacer una conversión digna. "Tendría que haberlo programado todo desde cero para aprovechar la potencia del MSX", reconoce.

En el caso de la versión de Amstrad CPC, el programador conocía el 85% de la arquitectura. Los gráficos los rehizo Igor Ruiz aprovechando la paleta de colores de la máquina de Alan Sugar, lo que obligó al equipo a tener que utilizar la doble carga. "Al llegar a las puertas del templo inca, te preguntaba la clave del pasadizo que te habían dado al final de la primera parte: TAWANTINSUYU. Recuerdo que quería una clave relacionada con la temática y que no fuera fácil. Así que empecé a tirar de enciclopedia para ver que se me ocurría y localicé el nombre del Imperio Inca en quechua. Entre todas las opciones, me pareció la mejor", cuenta Iñigo Ayo. *Jungle Warrior* para Amstrad CPC está considerada por los expertos en retroinformática como la mejor versión, gracias a su colorido y su fluidez. Tanto que, a pesar del tiempo, el videojuego de Ayo y Ruiz sigue siendo tan jugable como hace 25 años.

SPECTRUM





CAMBIO DE PROTAGONISTA

■ La versión original tenía como protagonista a un esmirriado explorador. Nada que ver con "encanto machuno" de exgobernador de California.

MSX





BUENA CONVERSIÓN, AUNQUE LENTA

■ : Los "msxeros" jugaron a una buena conversión de *Jungle Warrior*, pese a que era un pelín más lenta. Nada nuevo bajo el sol para los propietarios del estándar de origen nipón.

AMSTRAD





LARGA VIDA AL MODO 0

■ Ayo y Ruiz se sacaron de la manga esta espectacular versión de *Jungle Warrior*, y eso que estaban muy pez en el Amstrad CPC. ¡Menos mal!

protagonista era un explorador pequeñito y cabezón con su salacot, que iba saltando, nadando y moviéndose por la selva como en *Pitfall II*. No tenía ninguna malicia. Lo único que no quería era que lo mataran los bichos". Para los primeros diseños de los escenarios, Íñigo Ayo aprovechó material gráficos de otros proyectos de videojuegos que nunca llegaron a salir a la luz. Incluso llegó a piratear gráficos de clásicos de Ultimate como *Sabre Wulf* y del *Ghost 'n Goblins* de Capcom. "La idea era rellenar todo aquello para que aparentara y, así, saber si funcionaba como juego".

Una vez que estaba bastante avanzado, y a falta de la zona de las cavernas, Ayo envió una copia a su amigo Igor Ruiz 'Konstandin' (Bilbao, 1968), que trabajaba como grafista freelance en varias productoras de videojuegos de Madrid. Ruiz recuerda que le pareció "una pasada para haberlo hecho él sólo". "Le llamé por teléfono para decirle que el juego tenía muchas posibilidades de llegar a las tiendas y que, si quería, le ayudaba a mejorar los gráficos".

> "Alguien en Zigurat decidió cambiarle el nombre, ponerle algo más agresivo y que tuviera más tirón: lo rebautizaron como Jungle Warrior"

El bilbaíno terminó sumándose al proyecto, perfilando el aspecto visual del juego. El explorador enano protagonista creado por Íñigo Ayo fue sustituido por Keorg Kraken, un clon de Arnold Schwarzeneger, y el objetivo de la aventura varió; ya no había que buscar cómo salir de una selva amazónica, sino rescatar a la exuberante doctora Susan Vattan, raptada por la civilización perdida Ougadú.

Así, el intrépido Kraken debe conseguir los cuatro fragmentos de la piedra del Dios pájaro que

OTROS JUEGOS DE IÑIGO AYO





Khazzad-Dum

(SPECTRUM; 1987-1989)

■ Ayo y sus amigos de la adolescencia desensamblaron y analizaron cada bit de memoria del clásico *Abu Simbel Profanation* de Dinamic. Toqueteando el código, crearon su propia aventura con tintes tolkienianos. Desgraciadamente, llegó demasiado tarde al mercado.





Abracadabra

(MSX; 1988)

■ Aunque en un principio Marcos Jouron se encargó de la conversión a MSX de esta aventura conversacional de Jorge Blecua, el trabajo quedó a medias y terminó en manos del vizcaíno. Ayo hizo lo que pudo programando en Basic con algunas rutinas en código máquina para los gráficos.





Rescate en el Golfo

(SPECTRUM, MSX, AMSTRAD CPC, AMSTRAD PCW; 1991)

■ La inyección moral que supuso el éxito de *Jungle Warrior* llevó a True Software a crear un juego de mamporros. El secuestro de un avión por parte de terroristas de Oriente Medio convirtió al juego en todo un exitazo. Que los periódicos abrieran todos los días sus portadas con la Guerra del Golfo también ayudó.

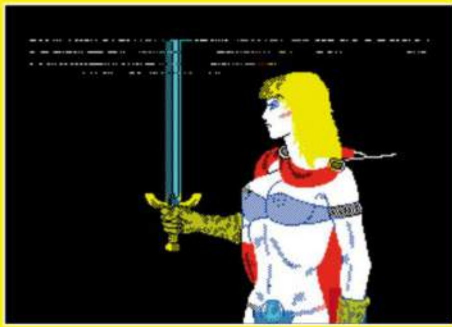




Sextris

(PC; 1993)

■ Una broma entre amigos hizo que Ayo se animase a crear un *Tetris* picantón, en el que unas chicas se van desnudando a medida que se completan las líneas. Distribuido de forma libre, estuvo a punto de arrebatarle al Solitario de Windows el título del software más jugado en las oficinas españolas.





Los vientos de Yadhe

(SPECTRUM; 1988-2015)

■ La comunidad de aficionados a la retroinformática localizó, a principios de 2015, una copia perdida de una aventura conversacional de piratas creada por Ayo en 1988. Con un comienzo que recuerda a *La Diosa de Cozumel* (Aventuras AD, 1990), recuerda a la novela de R.L. Stevenson, La isla del tesoro.



están desperdigadas a lo largo de tres zonas bien diferenciadas --selva amazónica, templo inca y las cavernas--. Esas piezas serán necesarias para eliminar a los hechiceros que custodian las entradas al pueblo donde tienen secuestrada a la doctora Vattan. El protagonista es capaz de disparar, saltar obstáculos y nadar, mientras esquiva todo tipo de trampas y se defiende de la peligrosa fauna autóctona.

Su sistema de juego no difiere de lo visto en multitud de videoaventuras de 8 bits, con un desarrollo lineal y una dificultad asequible en comparación con algunos títulos de la década de los ochenta. Además de ser un claro guiño al *Pitfall II*, el trabajo de Iñigo Ayo no esconde influencias y mecánicas prestadas de clásicos españoles como *Livingstone Supongo* y *Sir Fred*. Tras seis meses de desarrollo, y a falta de algunos detalles por añadir como los marcadores, el menú o los créditos, el grafista Igor Ruiz comenzó a buscar una distribuidora en Madrid que estuviera interesada en publicar el juego. "Llevé una copia a Zigurat, y les encantó", asegura. Se mostraron dispuestos a llevarlo a las estanterías de las tiendas, pero había un pequeño contratiempo: también querían las versiones para MSX y Amstrad CPC.

En casa de Zigurat

Con las tres versiones del juego casi a punto, el equipo de Zigurat Software, formado por Carlos Granados, Camilo Cela y Fernando Rada, invitaron a Íñigo Ayo a preparar los master en sus oficinas madrileñas. "Tenía 19 años, y estaba estudiando último curso de Formación Profesional. Me cogí una semana sabática e Igor me acogió en la habitación de alquiler donde vivía". El vizcaíno tiene recuerdo de que "fue una semana increíble en Zigurat. Estuve de lunes a viernes, y pusieron a mi disposición todos los equipos que necesitaba. Era un ambiente de trabajo muy agradable con gente que me parecían genios de la programación". Con los master ya terminados, Íñigo Ayo cogió el autobús de vuelta a su Sopelana natal sin saber que su proyecto sufriría una última modificación. "Yo siempre lo llamé Inka porque salían indios y ocurría en una selva

LOS GRÁFICOS DE IGOR RUIZ



Jungle Warrior no sería tan espectacular sin la magia de Igor Ruiz 'Konstandin'. Este bilbaíno, con sensibilidad especial para el píxel-art, comenzó a hacer sus pinitos en el mundo de los videojuegos con el software 3D Game Maker que distribuyó Dro Soft en España. De su mente surgió *Evaristo el Punky*, una historia de punkis y rockeros que tomaba prestada la vista isométrica del *Knight Lore* de Ultimate.

Pero Bilbao se le quedaba pequeño. Cogió su mochila y se presentó en Madrid, donde estaban las desarrolladoras más importantes del momento. Su valía como grafista le abrieron las puertas en la Animagic de Javier Cano, donde trabajó como freelance hasta que Jose Antonio Morales le invitó a formar parte de Opera Soft.

Uno de los primeros trabajos, en el estudio situado en la calle Gustavo Fernández Balbuena, fue *Sirwood*, al que le siguió *Poli Díaz*. También echó un cable arreglando gráficos y creando las pantallas de carga de *Angel Nieto Pole 500, Soviet, Mundial de Futbol, Golden Basket, Tour 91* y *Olympic Games 92*. Tras el cierre de Opera Soft, estuvo en el equipo inicial de *Praetorians* (Pyro Studios), e hizo gráficos para diferentes juegos de GameBoy Advance. En la actualidad trabaja como freelance en proyectos para terminales móviles.









» (MSX) : Un mal salto se paga bien caro: en el agua le esperan unas pirañas ansiosas por hincarle el diente.

» El código fuente guardado en estos disquetes esconde toda la magia de *Jungle Warrior*.



» (Spectrum) El protagonista utiliza estas puertas para viajar por toda la isla. Luego llegó Kurt Russell y su Stargate.



» (CPC) : Indios, flechas, bichos... Nuestro héroe es capaz de superar cualquier obstáculo con tal de rescatar a Susan.

sudamericana, y alguien en Zigurat decidió cambiarle el nombre, ponerle algo más agresivo y que tuviera más tirón: decidieron rebautizarlo como *Jungle Warrior*".

En cuanto a la carátula del juego, "sabía que iban a encargarle el trabajo a un dibujante profesional (Ángel Luis Sánchez), pero nada más. Mi sorpresa fue cuando me mandaron por correo postal el dibujo en Din A3. ¡Pero si a la chica se la iban a salir las tetas!".

Jungle Warrior llegó a las tiendas españolas durante el primer cuatrimestre de 1990. Aquellos que se hicieron con la versión en casete pagaron 975 euros, algo menos de seis euros al cambio actual. Mientras que los poseedores de un Spectrum +3, Amstrad CPC 664 o CPC 6128, se dejaron 1.900 pesetas (unos 11,50 euros) por la edición en disquetes. La acogida de *Jungle Warrior* en las páginas de la prensa especializada, tanto en España como en Inglaterra, fue muy buena (94 puntos sobre 100), y destacaron lo "adictivo de su jugabilidad" y el "nivel irreprochable" de los gráficos. El propio Íñigo Ayo reconoce que les quedó un juego "muy equilibrado". "Prueba de ello es que a la gente le gustó y que, a día de hoy, sigue gustando. *Jungle Warrior* es, sin duda, el juego del que estoy más orgulloso", concluye.

IÑIGO AYO



Conocemos un poco más al programador de *Jungle Warrior*

¿Cuál fue tu primer ordenador?

En 1983 mi madre me compró en El Corte Inglés de Bilbao un ZX Spectrum 48k. Prácticamente la llevé de la mano y le dije que quería eso. Pagó 41.900 pesetas en seis "cómodos" plazos.

Pero luego llegaron muchos más...

¡Sí! Tuve Commodore 64, MSX Sony Hit Bit 20p, Amstrad CPC 6128, Atari ST y Commodore Amiga 500.

¿Y a qué jugabas?

A todos los juegos que caían en mis manos. Los que más me impactaron fueron los de Ultimate: *Knight Lore, Sabre Wulf, Underwurlde*... Era de las pocas compañías que, cuando sacaban algo, realmente tenías la esperanza de que fueran algo bueno. Esa ilusión de no tener un juego decepcionante la perdí luego casi por completo al descubrir las limitaciones de los microordenadores.

También eras un asiduo a los salones recreativos.

Entre mis arcades favoritos, como no, está Pitfall II, *Ghost 'n Goblins*, Track & Field y el *Hyper Sports*. ¡Con cinco duros era capaz de pasarme horas jugando! Además, cuando en mi mente intentaba diseñar un juego, siempre tomaba las referencias de las recreativas. Una de las cosas que más me gustaban era que tenían un montón de secretos. Saltabas en un sitio que no había nada y daban un premio. A Igor Ruiz y a mí nos gustaba implementar este tipo de detalles en nuestros juegos. De hecho, pocos saben que en *Jungle Warrior* hay tres sitios en el mapa donde se esconden varias vidas extra.

Programaste *Khazzad-Dum, Los vientos de Yadhe, Jungle Warrior, Rescate en el Golfo* e, incluso, el emulador Spec256. ¿Con cuál te quedas?

Jungle Warrior es el juego del que estoy más orgulloso. Aunque al final cambió un poco, porque originalmente se parecía mucho más a *Pitfall II*, lo creé desde cero, poco a poco y sin prisas. La idea fue mía, el diseño de laberinto, el entorno... Antes de que Igor modificara los gráficos principales, el protagonista y los enemigos, ya tenía creadas muchas cosas. Fue como el que escribe una novela. Lo hice con toda la tranquilidad del mundo.

Jungle Warrior cumple este año su 25 cumpleaños, y está más en boga que nunca.

Estoy alucinado del apoyo que me llega desde la comunidad de aficionados a la retroinformática. Cuando el juego salió en abril de 1990 tuvo cierto reconocimiento, pero en círculos más reducidos, porque lo de hacer videojuegos se consideraba "cosa de frikis". Con el tiempo, dejé de lado la faceta de hacer videojuegos, y se quedó en el recuerdo. Sin embargo, hoy día los videojuegos y la informática están muy extendidos. El que no ha tocado una consola o un móvil para jugar es un raro. Así que, después de tantos años, que el trabajo que hicimos en la adolescencia haya vuelto a coger fuerza, me enorgullece y me alegra.



DUNGEON KEEPER

"Es bueno ser malo". Nunca ha sido más cierto que en los confines claustrofóbicos de las mazmorras de Dungeon Keeper 1 y 2. Hablamos con sus desarrolladores para saber más sobre cómo se hicieron estas joyas de la maldad jugable.

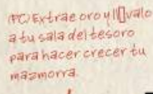
Peter Molyneux no estaba convencido de que eso de que el mal nunca gana fuese una buena idea. En su experiencia, que desde 1982 había parido títulos como *Populous* o *Syndicate*, faltaba algo que darle al jugador. Y tras 15 años se dio cuenta: nunca había puesto a los jugadores en el papel del malo. Algo que tenía que resolver inmediatamente.

Su respuesta fue un combo de gestión, construcción y estrategia en tiempo real en clave oscura. Si tres años antes había creado *Theme Park*, el simulador de parque de atracciones, ¿por qué no combinarlo con los atributos divinos -demoníacos en este caso- de *Populous* y las masacres sin tapujos de *Syndicate*? La respuesta fue el mejor juego de Bullfrog, algo tan fresco como inédito, en el que los jugadores se encargarían de darle la vuelta a los rolazos tipo *D&D*.

Piénsalo un momento: cuando en un juego de rol te metes en una mazmorra plagada de monstruos y tesoros, *alguien* ha tenido que meterlos allí. Alguien ha tenido que encargar las salas, las trampas, las criaturas... ¿Y por qué cuando matas a un monstruo tiene oro? Porque ese alguien tiene que pagar a los monstruos, mantenerlos contentos, darles casa y comida. *Dungeon Keeper* es una multinacional del Mal fantástico-medieval y tú eres su director ejecutivo.

"La idea era de Molyneux, y surgió poque el grupo pasaba mucho tiempo jugando a juegos de tablero con dinámicas de juego muy interesantes en marcha", explica el programador y codiseñador Jonty Barnes. "Empezó a pensar en que los jugadores levantansen mazmorras y se moviesen por ellas y de ahí saltó a 'oye, ¿y si fueses el malo de la azmorra y todos esos héroes y caballeros viniesen a destruir todo lo que tanto esfuerzo te ha costado? Que creyesen que vienen a hacer el bien, pero en realidad no tendrían por qué estar ahí en tu subterráneo, ni entrar en tu propiedad privada con tus monstruos y tu oro'".

Bullfrog montó un pequeño equipo, compuesto del codiseñador y artista principal Mark Healey, el jefe de programación Simon Carter, y el diseñador y artista Barry Meade. "No recuerdo que Molyneux se pasase mucho por ▶


(PC) Extrae oro y ll▯valo a tu sala del tesoro para hacer crecer tu mazmorra.



(PC) Tus criaturas necesitan subir de nivel. Para eso tienes la sala de entrenamiento.

(PC) La superficie ataca desde las profundidades para expandirte por sus reinos.



TUS CRIATURAS

Algunos de los monstruos que pueblan tu mazmorra

ESCARABAJO

MOSCA

DUENDE

ARAÑA

ORCO

TROLL

BRUJO

RETOÑO DEMONÍACO

DEMONIO DE HIEL

DAMA OSCURA

DRAGÓN

PERRO

TENTÁCULO

ESQUELETO

FANTASMA

VAMPIRO

SEGADOR ASTADO

▶ allí al principio, estaba haciendo movidas de relaciones públicas , creo", rememora Healey. "Pasamos bastante tiempo dándole vueltas a la idea, pero no llegamos muy lejos en términos de diseño. La principal tarea fue poner un motor un marcha: el proceso en Bullfrog casi siempre era 'inventa todo sobre la marcha'".

Cogieron el motor de *Magic Carpet* y levantaron una versión muy primitica del juego. "La primera versión consistía únicamente en la habilidad de recorrer un mapa y cambiar de vista", explica Barner. "Creo que teníamos una textura de roca y Simon había hecho una especie de editor de ladrillos de Lego para poner antorchas en las paredes y pasarelas. Desarrollamos la idea principal en tándem, incluyendo el multijugador, y todo se hacía jugando e innovando".

Un proceso que empezó literalmente desde cero. "Molyneux creó un prototipo 2D muy básico que se integraba muy bien en la siguiente versión del motor", prosigue Healey. El nuevo prototipo contenía muchos elementos que llegarían hasta la versión definitiva y Molyneux se dedicó a afinar los pequeños detalles. La mecánica principal consistía en excavar una mazmorra, dotarla de salas e instalaciones tan útiles como una Cámara de Tortura, y tratar de que todos fuesen felices para que no se fuesen



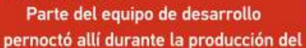
(PC) La Mano de Molyneux controla todo el juego a base de clics.

(PC) Los demonios de hiel son criaturas capaces de combatir y fabricar trampas en el taller.

DORMIR EN EL CURRO

Así se convirtió la casa de Molyneux en un estudio

Durante el desarrollo de *Dungeon Keeper*, Molyneux decidió que quería irse de Bullfrog y fundar Lionhead Studios. En EA pensaron que sería una distracción y le pidieron que dejase las oficinas, pero él quería seguir trabajando en el juego. Durante el último año, el desarrollo tuvo lugar en la casa de Molyneux, en una oficina sobre un garaje.



Parte del equipo de desarrollo pernoctó allí durante la producción del juego y Molyneux, mientras, vivió la vida freelance: su oficina estaba a 10 pasos de su salón. El equipo se dedicaba a jugar al juego durante sus ratos libres. "Molyneux hacía trampas a menudos con algún tipo de clave secreta que le daba más recursos, era un poco sucio", dice Healey. "Mi forma de hacer trampas era ir a su mesa de trabajo y robarle el ratón". Barnes se ríe: "Jugábamos al juego por la noche bebiendo cervezas, discutiendo quién debería haber ganado si el juego fuese como debería en vez de como era. SI alguien ganaba fácilmente cambiábamos el diseño al día siguiente, algo que vino muy bien para perfilar la intensidad y la estrategia de construcción en *Dungeon Keeper*. Terminamos trabajando seis o siete días a la semana durante mucho tiempo, pero no era molesto, porque nos importaba mucho lo que hacíamos".



de tu mazmorra. "En el prototipo de Molyneux, los tipos básicos de sala ya estaban presentes: la del Tesoro, la de Entrenamiento, el Criadero y el Corazón de la Mazmorra", enumera Healey. "Había varios recursos que tenían efectos entre sí, pero cosas como la Cámara de Tortura vinieron después y las ideas salían más o menos solas. Molyneux estaba obsesionado con equilibrar las variables en una hoja de cálculo: se tiraba todo el tiempo jugando con los valores de esa hoja".

Aún así, el juego necesitaba refinarse. Simon Carter lideró el proyecto durante un tiempo y trajo a nuevos miembros, incluido el hermano de Simon, Dean. Healey diseñó cada personaje del juego y la mayor parte de los gráficos ("fui el único artista durante la mayor parte del desarrollo", afirma). Pero el proyecto tropezó: Barnes se tomó un año para acabar la carrera en la Universidad de East Anglia en Norwich. "Cuando volví, *Dungeon Keeper* se había reseteado, había vuelto al estado que tenía cuando me fui", cuenta. "Pero había más herramientas y más tecnología en su sitio".

Una implementación clave fue el sistema de navegación, que había sido muy complejo de realizar dada su dificultad y la relativamente escasa potencia de los PC de entonces. "Ian Shaw era un tío súperlisto de Cambridge y vino y nos creó el sistema", señala Barnes. Pero Molyneux redefinió la forma en la que se jugaba. "Le dio a los Duendes como diez veces más velocidad y al jugador la habilidad de marcar 3x3 bloques: la anchura de una sala," dice Barnes. "Eso cambió la intensidad del juego, haciendo que todo fuese mucho mejor. Fue el punto de giro de *Dungeon Keeper*."

La inteligencia artifical también era un aspecto crucial: "Necesitábamos que las criaturas fuesen complejas, peleasen bien, y se pudiesen identificar con un bajo coste computacional", dice Barnes. "Casi todo dependía de la IA, incluyendo la navegación. Tenía que ser muy osada a la hora de recalcular lo que quería hacer, pero los duendes resultaban un placer de programar".

Los jugadores podían mejorar a sus monstruos con salas de entrenamiento que los hacían más fuertes. La investigación también jugaba un papel. "Necesitábamos características con las que jugar", afirma Healey, "con lo que la fuerza de tus unidades era una de las más obvias y básicas que podrías tener. Decidir qué salas permitirían al jugador cambiar qué características era sencillo, porque el entorno lo teníamos claro".

El placer de abofetear a los Duendes con tu mano-cursor para que trabajasen más deprisa fue idea de Healey. "Me tiré eones creando una animación de la mano abofeteando cosas: tengo un humor bastante negro e ideas así me vienen sin parar, sin filtro".

El icono de la mano permitía al jugador sentirse dentro del juego. "Era una extensión tuya: abofetear físicamente a las criaturas te permitía sentir que era tu propia mano la que estaba actuando dentro de ese universo", recalca Barnes. "Añadía personalidad al juego y te permitía la manipulación directa de todo de forma lógica. Fue una gran decisión de diseño".

Gran parte del desarrollo se fue en definir la interfaz de usuario. Dean Carter creó docenas de versiones para hacer el constructor más sencillo, y simplificar el panel izquierdo. Quería que el ratón recorriese la menor distancia posible y hacer más sencillos los submenús. Hasta experimentó con una versión sin panel alguno. "El juego se veía mucho mejor sin interfaz, pero nos rendimos y dejamos el panel de la izquierda", explica Barnes. El ambiente era muy intenso. ▶

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
» **DESARROLLADOR:** BULLFROG PRODUCTIONS
» **LANZAMIENTO:** 1997/1999
» **PLATAFORMA:** PC
» **GÉNERO:** GESTIÓN DE MAZMORRAS/ESTRATEGIA

> "Pasamos mucho tiempo dando vueltas a la idea, pero no llegábamos muy lejos en términos de diseño." Mark Healey



(PC) Dejar el cursor un par de segundos sobre cualquier cosa hace aparecer consejos.



(PC) Horny necesita descansar. Que lo haga: no quieres que se enfade.



(PC) La vista en primera persona al poseer una criatura es casi imposible de jugar hoy, pero te daba mucha ventaja.

CREAR UNA MAZMORRA MEJOR

1. El mejor consejo, según Jonty Barnes, es "pensar en tu diseño". Añade: "No excaves sin más. Piensa en qué habitaciones quieres poner cerca de los enemigos y examina dónde está el oro en el mapa."
2. Construye una Sala del Tesoro cerca de las minas. Los duendes serán capaces de recolectar el dinero mucho más rápido.
3. El tester Andy Robson tenía una táctica ganadora: "Decía que una vez que tenías al Segador, podías pasar a primera persona y atacar el Corazón de la Mazmorra Enemiga, de lo rápido que se movía", dice Barnes.
4. Abre el acceso al Portal cuanto antes. Los demonios de hiel no tardarán en llegar a tu mazmorra y podrás avanzar sin miedo.
5. Entrena bien a tus criaturas: asegúrate de que cada una tenga sus salas: los Magos necesitan una Biblioteca espaciosa y las Damas Oscuras una buena Cámara de Tortura: hechizos y convertir enemigos.
6. "No te expandas demasiado", aclara Barnes. "Si no puedes reforzar tus muros, serás vulnerable a los ataques de otros jugadores".
7. Ah, los Demonios de Hiel. Si los entrenas hasta nivel 10, puedes mandarlos a la Sala de Entrenamiento. Dales algo de tiempo y ellos mismos se convertirá en poderosos dragones.
8. Si quieres ahorrar tiempo y dinero, puedes darle oro a tus criaturas en vez de dejar que tengan que ir a cobrar hasta la Sala del Tesoro.

▶ Ken Malcolm dedicó tres semanas a producir un mapa para el multijugador, y sólo el 85% de su trabajo terminó en el juego final. Andy Robson fue el director de testeo durante un mes ("hizo un trabajo muy completo y minucioso para ajustar la curva de aprendizaje", señala Healey). Healey hizo el storyboard de la intro animada y Dean Thomas la llevó a cabo. La producción cada día era más rápida y eficiente. "Nos lanzábamos ideas entre nosotros todo el rato", cuenta Barnes.

También eran un poco excéntricos. Molyneux arrojó una impresora defectuosa por una ventana y la machacó con un martillo. Healey pasaba horas discutiendo con Thomas sobre cualquier tema ("me encantaba cabrearle"). El disñeador de niveles y programador de red Alex Molyneux tenía pantuflas en su mesa de trabajo. "Se montó un chiringuito en su mesa. Y eso que pensábamos que él era el sensible".

Tanta diversión se filtró en la creación de personajes, el audio, el diseño de las trampas contra intrusos… "Recuerdo que la roca rodante era muy divertida," dice Healey. "Se me ocurrieron unas granadas que eran criaturas como lenguas chillonas que estallarían en llamas. Pero no eran trampas, eran armas que podías usar si poseías a una criatura".

Cuando el jugador poseía a una criatura, la acción cambiaba a primera persona. "Era lo que más me gustaba", dice Healey. Permitía una visión diferente de la mazmorra y sus monstruos: "Horny era poderoso, y peligroso, y le gustaba jugar con fuego", prosigue Healey. "El demonio de Hiel también molaba: me gustaba su traje, con grandes cadenas conectadas a un tanga: era asqueroso. Hay un lugar especial en mi corazón para la Dama. Podríamos haberle sacado mucho más partido a ese personaje".

Uno de los personajes más reconocibles en la versión inglesa era El Mentor: el actor británico Richard Ridings, que también había trabajado en *Quake III*, fue el responsable de la hilarante voz que te indicaba el estado de tu mazmorra. Russell Shaw se encargó de la música y del sonido. "Algo que metimos casi al final", según Healey. "Russ me grabó tocando la guitarra para la intro".



El juego fue muy aclamado, pero Barnes se arrepiente de que no hubiesen dedicado más tiempo al combate: "si te fijas en las dinámicas de la estrategia en tiempo real, creo que puedes lograr que el combate sea mejor, más visceral e inteligente", dice.

La oportunidad de mejorarlo vino con *Dungeon Keeper 2*. EA quería capitalizar el éxito de la primera entrega y Nick Goldsworthy fue nombrado productor de la secuela. "Como Molyneux se iba de Bullfrog, monté un nuevo equipo que incluía a miembros del original", dice. "Lo que nos pemitió afrontar *Dungeon Keeper 2* con nuevos ojos sin perder de vista el original. Cuando Colin Roberson se unió a Bullfrog como director del estudio, demostró ser esencial para el éxito del proyecto, y vaya si nos ayudó a llevar *Dungeon Keeper 2* a ese nuevo nivel".

Goldsworthy tenía claros los aspectos que habían llevado al triunfo de la saga. "La presión de verdad estaba en coger la experiencia del primer *Dungeon Keeper* que los jugadores adoraban y añadir novedades que lo hicieran interesante para los veteranos", prosigue Goldsworthy.

Contrataron a un director de proyecto ajeno a la industria del videojuego. La empresa de coches Mitsubishi se encargó de que el equipo gestionase mejor las fechas establecidas. "Nos enseñaron mucho sobre cómo aplicar las técnicas que usaban las otras grandes empresas al desarrollo de videojuegos", explica Goldsworthy.

Aunque Healey había logrado un trabajo maravillos con los gráficos del primer juego, el aspecto de la secuela cambió para que la saga estuviese al día de las últimas tendencias tecnológicas. "Sabíamos que queríamos crear un juego totalmente 3D usando aceleración por hardware", desarrolla Goldsworthy. "Los grafistas trabajaron duro para mejorar la calidad y todavía más duro para hacerlo perfecto. *Dungeon Keeper 2* es un trabajo hecho con amor, se nota al jugarlo".

Cinco miembros se dedicaron al audio. Mark Knight compuso la música y creo variantes de cada pista para cada ritmo de juego. Nick Laviers, director de audio, llevó al resto a mantener un estilo coherente. Adele Kellet, Matthew Thurling y Elain Williams crearon los efectos de sonido. "Emplearon métodos similares a los que usaba la BBC para crear sus efectos de radio. Por ejemplo: acuchillar a lo bestia un repollo nos dio el

PLACER Y DOLOR
Marketing llevado al extremo

Cuando Nick Goldsworthy se hizo cargo del desarrollo de *Dungeon Keeper 2* se llevó una buena azotaina a manos de la Dama Oscura. Algo así. Iba a salir en una entrevista del programa *Bits* de Channel 4, así que le llevaron a Escocia junto a Leilani Dowding, ex Miss Reino Unido, caracterizada de Dama Oscura para promocionar el juego.

"La gente de la tele me llevó a un solar, me pusieron mallas medievales y durante la entrevista me filmaron mientras la Dama me azotaba. Yo estaba atado y postrado. No me puedo creer que accediese a algo así", cuenta Goldsworthy. "¡Si algún lector tiene una copia del programa, por favor que me la mande y así quemaré las pruebas!"



(PC) Muchas de las salas del *Dungeon Keeper* original regresaron, pero con mejor aspecto.

> "Me gustaba ese traje con cadenas enormes saliendo de sus pezones conectadas a un tanga: era asqueroso"
> Mark Healey

efecto de sonido para la decapitación".

Los desarrolladores también hicieron buen uso de los controladores DirectX, con los que pudieron mejorar los efectos especiales y la iluminación. "Andy Cakebread era un ingeniero de I+D cuyo trabajo era crear los efectos especiales del juego", dice Goldsworthy. "Era estupendo ver qué nuevas ideas y efectos visuales se le iban ocurriendo".

Dungeon Keeper 2 no era una mera continuación del original, ponía el énfasis en el ataque y no en la defensa. Aunque el principal objetivo seguía siendo atraer nuevos monstruos y gestionar tu mazmorra. "Queríamos reducir la ambigüedad implícita al cuidar de tu mazmorra, mejorar cosas como el sistema de combate y dedicarnos más a ver cómo interactuaban unas cosas con otras. Algo que nos ayudó mucho a darle más transparencia al jugador sobre el funcionamiento de los sistemas, que tenía que adivinar menos cosas sobre cómo resolver el conjunto".

La IU también cambió para asegurarse de que estuviese llena de recompensas. "Chuck Clanton nos ayudó muchísimo con su ritmo y su interfaz de usuario", prosigue Goldsworthy. "Y el diseño de niveles encabezado por David Amor y Shintaro Kanaoya encajaba en este ritmo y nos permitió ver mejor por dónde teníamos que ir dentro del juego."

El juego también tenía un modo libre para construir mazmorras sin riesgo de invasiones. "Durante el desarrollo, los testers jugaban niveles sin invasores. Era una experiencia muy relajante. Al final se convirtió en un modo adicional para el juego", dice Goldsworthy. También pusimos mucho esfuerzo en crear el multijugador, que en el original era una cosa que te encantaba u odiabas, sin término medio. Resultó ser una característica clave para mejorar el original, y algo en lo que el equipo se implicó mucho". El juego funcionó bien, y ya había planes en marcha para *Dungeon Keeper 3*. La idea era fundir la superficie con el mundo subterráneo, pero EA quería dedicarse a nuevas franquicias. *Harry Potter* de repente era lo más importante, y allí se fue la mayor parte del equipo de *Dungeon Keeper*.

"Habíamos metido una terecera facción y teníamos en marcha diseños para construir castillos", se lamenta Goldsworthy. Siempre ha echado de menos el juego y la franquicia, a la que sigue teniendo cariño como desarrollador y como jugador. "Si algún día EA cambia de opinión, estaría dispuesto a lo que fuese por hacer un *Dungeon Keeper 3*", concluye Goldsworthy. *



MÁS DE BULLFROG

POPULOUS (IMAGEN)
PLATAFORMA: VARIOS
AÑO: 1989

SYNDICATE
PLATAFORMA: VARIOS
AÑO: 1993

THEME PARK
PLATAFORMA: VARIOS
AÑO: 1994



(PC) Es muy relajante ver como tus Duendes excavan y reforman nuevas salas a lo burbuja inmobiliaria.

MÁS VALE MALO CONOCIDO...

Dungeon Keeper ha influido en bastantes juegos. Veamos algunos

LEGO ROCK RAIDERS PC

Uno de los títulos más desconocidos de Lego y uno de los que podrían optar al trono de secuela definitiva *Dungeon Keeper*. La mecánica va de excavar y construir, hay perspectiva cenital y vista en primera persona. La gran diferencia es que es fácil y no salen bichos, sino Legos.



STARTOPIA PC

Mucky Foot Productions, un estudio formado por ex-Bullfrogs, crearon este sim de gestión con una deliciosa galería de aliens extravagantes. A primera vista es una especie de *Dungeon Keeper en el Espacio*. Y sí, es más o menos eso, pero mucho más difícil.



EVIL GENIUS PC

Demis Hassabis venía de trabajar con Molyneux antes de fundar Elixir, y *Evil Genius* fue su segundo título. Aires pop y humor blanco para un juego que pasaba del rolazo medieval al estilo Bond con secuaces ridículos y rayos de la muerte con los que dominar el mundo desde un volcán artificial.



GHOST MASTER VARIOS

Los juegos de estrategia que te ponen en el papel del enemigo beben todos de *Dungeon Keeper*. Y este *Ghost Master* no es una excepción, aunque también tenía bastantes elementos de *Los Sims*. Aquí la idea era conseguir desahucios vía poltergeist y otras cosas de fantasmas.



OVERLORD VARIOS

Un señor del mal, unos duendes y un intento de convertir todo lo bueno de *Dungeon Keeper* en un juego apto para consolas de la pasada generación. Se trataba de un juego de acción, aventura y un poquito de estrategia bastante simpático, pero no llegó a quitarle la guadaña a Horny.



WHAT DID I DO TO DESERVE THIS, MY LORD!? PSP

Construir una mazmorra y mejorarla junto a sus criaturas mientras detienes invasiones enemigas. Sí, es exactamente la misma premisa de los *Dungeon Keeper*. Pero hay un abismo entre este título y la obra de Bullfrog.





Algo aterrador camina por las calles de Londres cuando se pone el sol y la policía no puede hacer nada para combatirlo. Nick Thorpe se arma con sus balas de plata y se sumerge en la noche...

Durante los últimos años del reinado de la Reina Victoria, Londres no tenía nada que ver con la ciudad que había sido durante su coronación. Se había formado una Policía Metropolitana para mantener el orden, se había limpiado el Támesis y una gran confluencia de población la convirtió en la mayor ciudad del mundo. No todo eran cosas buenas, pues los Asesinatos de Whitechapel estaban en todos los periódicos y la población vivía con miedo. De aquí parte *Master Of Darkness*, de las investigaciones que había llevado a cabo el Doctor Ferdinand Social, psicólogo e investigador de lo paranormal. Jack El Destripador es solo la punta del iceberg del mal sobrenatural que amenaza Londres, así que daga en mano, el Doctor comienza su particular aventura.

No hace falta ser un genio para ver que *Master Of Darkness* se inspira demasiado en *Castlevania*, y esto de hecho va más allá de la estética que tanto nos gustaba de la saga de Konami. Como muchos juegos de la época, *Castlevania* estaba unido a la NES debido a los contratos de licencia tan duros que imponían, pero Sega quería algo equivalente para los poseedores de Master System. Su primer intento por hacer algo similar fue *Kenseiden* en 1988, que se diferenció usando la mitología japonesa como inspiración y apostando por una experiencia no lineal. Para cuando volvieron a intentarlo en 1992, en Sega estaban ocupados con los primeros juegos de Mega Drive, así que el trabajo se le encargó a SIMS, un equipo formado entre Sega y Sanritsu. SIMS era estudio

» [Master System] Cualquier golpe te hará retroceder unos pasos, salvo si estás subiendo unas escaleras. Curioso.









prolífico para Sega, pues había producido muchos juegos. *Master Of Darkness* fue su sexto juego para Master System, seguido de otros como *Putt & Putter*, *Wimbledon* y el más importante de todos, *Ninja Gaiden*. Por desgracia, pocas veces se les ha reconocido todo el mérito que tuvieron debido a que la compañía no solía reconocer sus trabajos y sus empleados usaban pseudónimos.

Así pues, desconocemos los nombres de muchos de los desarrolladores clave de *Master of Darkness* y no sabemos en qué otros juegos trabajaron. Pero lo que está bastante claro es que SIMS intentó hacer un juego a lo *Castlevania* acercándose peligrósamente a los temas de dicha saga, llegando a poner a Drácula como antagonista – aunque en el prototipo, solo se le llamó *Vampire*. La mayoría de decisiones de diseño dependían enteramente de lo que se hubiera hecho antes en *Castlevania*. Aunque el juego se ambientaba en la Inglaterra victoriana, tu trabajo era investigar atravesando una serie de pantallas con plataformas con un arma de corto alcance y otra secundaria con usos limitados. Rompías a máscaras flotantes en lugar de a velas para obtener mejoras y había porciones de muro que podías destruir, aunque no para conseguir muslos de pollo sino para obtener pociones. Hasta las escaleras son parecidas, vaya.

"Desconocemos los nombres de muchos de los desarrolladores clave de Master Of Darkness"

» [Master System] Los muros esconden muchos objetos, así que no te olvides de darles golpes de vez en cuando.



» [Master System] Morir a manos de los muebles es algo vergonzoso, cuidado con sillas, mesas y candelabros.



Así que sí, *Master Of Darkness* era un clon de *Castlevania*. Por fortuna, clonar un buen juego te da otro buen juego, y en SIMS experiencia adaptando franquicias ajenas, como habían demostrado con su trabajo en la versión de Master System de *Ninja Gaiden*. Y de ahí partieron con *Master Of Darkness*. Cada una de las 13 pantallas del juego tiene una ambientación distintiva y suman nuevos elementos jugables que las mantenían frescas. Hay incluso algunas mejoras en la fórmula *Castlevania*, como la habilidad del Doctor Social para cambiar de dirección en medio del salto.

Como otros juegos de SIMS para Master System, *Master Of Darkness* estaba muy pulido. El juego tiene muy buenos gráficos, con fondos detallados y llenos de color, y las animaciones también eran geniales. Las alcantarillas de cierto nivel lanzaban agua al río, los carteles de las paredes se movían con el viento y las llamas de las antorchas chisporroteaban, y en una sección fantástica, hasta las nubes cambiaban de forma. Los sprites de los enemigos también eran grandes y detallados, y eran suficientemente variados para no desentonar aunque se reutilizaran en varias pantallas. Hasta las presentaciones entre pantallas eran brillantes, con



Los jefes

Cómo sobrevivir a los siervos de Drácula

JACK EL DESTRIPADOR

El monstruo tras los asesinatos de Whitechapel anda suelto y, por alguna razón, ¡viste de morado! Saltará por la pantalla y usará su cuchillo para cortarte, pero dado que Jack es el primer jefe del juego, sobrevivir a este encuentro es sorprendentemente simple para ser uno de los asesinos más famosos de la historia.

CÓMO VENCERLO

Equípate algo poderoso y dale de porrazos con ello. Cada golpe lo paraliza un poquito sobre sus pies, así que puedes quitarle toda la vida bastante rápido. También puedes usar bombas desde un rincón.

DIFICULTAD: 3

PSÍQUICA POSEÍDA

Esta señora de rosa no es una gran amenaza y tampoco pretender serlo. Sin embargo, Drácula manda y su cabeza ahora responde al malvado vampiro, de modo que se dedica a conjurar calaveras que rebotan en los muros y tratan de matar al Doctor Social. ¡Pero qué poquita educación tienen algunas para luego ser tan aristocráticas!



CÓMO VENCERLA

Los movimientos de la calavera parecen erráticos, pero siguen un camino. Apréndetelo rápido y lleva un arma potente que también tenga suficiente alcance.

DIFICULTAD: 5

CONDE MASSEN – PRIMER ENCUENTRO

Este noble ha estado investigando las artes oscuras mucho tiempo y no quiere que el Dr. Social interfiera con sus planes. Es el jefe más duro hasta el momento y emplea el reloj del fondo de la pantalla para orientar sus movimientos, que son rápidos, en círculos, y van acompañados de unas bolas de fuego muy dañinas.

CÓMO VENCERLO

Massen lanza bolas de fuego de tres en tres, pero duran poco. Usa una estaca o un sable para dañarle cuando desaparezcan y mantenlo lejos de ti para que le cueste más dañarte con el fuego.

DIFICULTAD: 6

Herramientas del cazavampiros

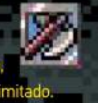
DAGA
■ Arma básica, con poco daño y un alcance mínimo.

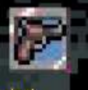
SABLE

■ El arma con más alcance de todo el juego.

ESTACA

■ Con menos alcance que el sable, pero más fuerte.

HACHA

■ El arma más potente del juego, pero de alcance limitado.

PISTOLA

■ Dispara balas de plata a los enemigos delante de ti.

BOMBA
■ Trayectoria de arco para matar enemigos por encima de ti.

BÚMERAN
■ No puedes cogerlo, pero siempre vuelve a ti,

PROYECTIL
■ Una estaca de plata que lanzas y es muy efectiva.

POCIÓN CURATIVA

■ Recupera el 50% de tu vida.

ESMERALDA

■ Destruye todos los enemigos en pantalla.

GLOBOS

■ Da más puntos dependiendo del color que tengan.

MUÑECO DE DR SOCIAL

■ Te otorga una vida extra.

estampas y texto que detallaba la historia un poco más.

Aunque no hay muchos efectos de sonido, *Master Of Darkness* tenía una música fenomenal y llevaba el hardware de Master System a límites insospechados. Este es uno de los pocos aspectos de *Master Of Darkness* que se puede agradecer a personas concretas, en este caso, Takashi Horiguchi y Yoko Wada. Los temas del juego recuerdan bastante a otro trabajo de Horiguchi en Master System, a *Ninja Gaiden*, que tenía una instrumentación similar. También es posible distinguir las influencias en Wada, como su trabajo previo en *Air Rescue*, otro juego de temática heroica. Los estilos tan personales de estos dos compositores hacen que la música de *Master Of Darkness* sea de lo poco que se puedes distinguir fácilmente de *Castlevania*, pues Horiguchi y Wada consiguieron una serie de temas oscuros que sin duda empujaban al jugador a seguir.

Master Of Darkness fue un éxito de crítica, con los análisis casi siempre por encima del 90%. No fueron pocos los que lo denominaron el mejor juego de Master System en años, y casi todo el mundo celebró que la consola por fin había recibido un juego ambicioso que no se conformaba con cuatro pantallas y unas ideas ya anticuadas. En cuanto a ventas, el juego también fue un éxito, debutando en el número 2 en las listas de los más vendidos de Reino Unido, superando a *Lemmings* y quedando casi igualado a *Sonic The Hedgehog 2*, que seguía en el trono. No tardó en recibir un relanzamiento dentro de la línea de juegos baratos, Sega's Classics. Las audiencias internacionales recibieron una versión para Game Gear llamada *Vampire: Master Of Darkness* en EEUU e *In The Wake Of Vampire* en Japan, que era muy fiel al de Master System. Son versiones muy buenas que hacen algunos compromisos jugables para acomodarse a las pantallas más pequeñas, por lo que la versión más interesante sigue siendo la de Master System.


» [Master System] Cada pantalla está diseñada con temas diferentes para ilustrar el viaje del Dr. Social.


» [Master System] Los parecidos de la catedral con *Castlevania III* rozan la infracción de copyright…

Pese a su fama, *Master Of Darkness* nunca se convirtió en una de las propiedades favoritas de Sega. Konami dió el paso y se convirtió en third party de Sega mientras SIMS hacía el juego, y en menos de un año y medio, se lanzó el primer *Castlevania* de manera oficial en Mega Drive, dando por innecesario cualquier otro imitador. Pese a que Sega ha dado mucho uso a su catálogo de juegos viejos en recopilaciones, *Master Of Darkness* ha sido ignorado por completo durante décadas, y solamente ha habido un relanzamiento en formato digital de la versión de Game Gear para la eShop de Nintendo. La única alternativa para jugar a la versión de Master System o de Game Gear es ilegal o sale muy cara en eBay, porque el juego es una rareza.

CONDE MASSEN – SEGUNDO COMBATE

■ Al llegar al sótano del laboratorio, Dr Social se da cuenta de que el conde está de vuelta y que tiene nuevos poderes. Esta vez, las bolas de fuego de Massen se desintegran en cuatro antes de recuperar su posición inicial y solo puedes dañarlo en su forma humana, por lo que tendrás que esquivar sus ataques antes de poder dañarle.

CÓMO VENCERLO

■ Massen siempre recupera su forma humana en la misma posición, así que tira de pistola o intenta colocarte cerca.

DIFICULTAD: 7

CONDE MASSEN – BATALLA FINAL

■ El Castillo de Drácula en Transilvania es el último lugar donde luchamos con Massen, que es más poderoso que nunca: flota por la pantalla, que está llena de estacas de madera, y lanza un bola de fuego que rebota por la pantalla. Como tú no puedes volar, tu única forma de dañarle es ir saltando por las plataformas.

CÓMO VENCERLO

■ Hace falta una buena estrategia para vencerle, pues es probable que no tengas toda tu salud al final de la pantalla. Intenta llegar con muchas balas y aprender a esquivarle mientras saltas entre las plataformas.

DIFICULTAD: 8



DRÁCULA

■ Con su fiel sirviente derrotado, el mismísimo Drácula aparece. Empieza atacando con ilusiones de sí mismo para luego proceder a lanzar llamas púrpura y, finalmente, protegerse tras un escudo de murciélagos. Es el momento de darlo todo: si ganas, serás un héroe de Inglaterra. Si pierdes, pues te toca repetir todo el juego…

CÓMO VENCERLO

■ Siempre y cuando tengas proyectiles, esto está chupado. La fase con clones es muy fácil y puedes vencerle sin que cambie de patrones si tienes suficientes y te refugias en la zona izquierda de la pantalla.

DIFICULTAD: 4





» [Master System] Las pantallas más avanzadas están plagadas de enemigos y necesitas armas más potentes.



» [Master System] Todos los jefes tienen sus propios diálogos, aunque se repiten más que el ajo. Je.



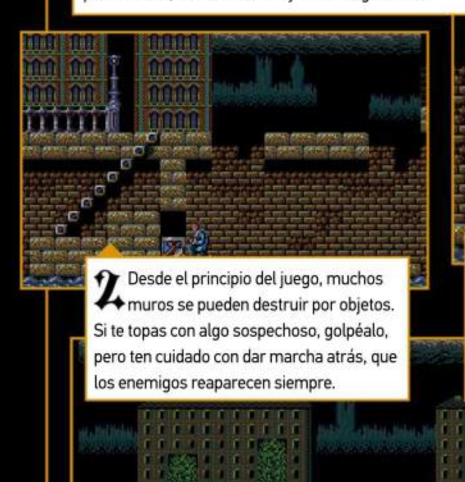
La luz te guía

La senda perfecta para sobrevivir a Master Of Darkness

Acto 1: El Támesis

1 Dr Social empieza su investigación echando un vistazo al Támesis, donde ha habido numerosos asesinatos. Si te caes al río, palmas, así que mide bien el espacio entre plataformas, sobre todo si hay murciélagos cerca.

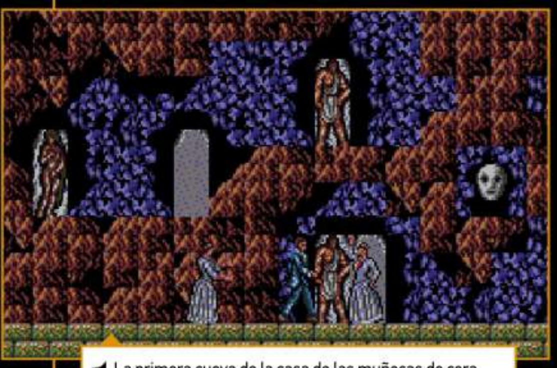
2 Desde el principio del juego, muchos muros se pueden destruir por objetos. Si te topas con algo sospechoso, golpéalo, pero ten cuidado con dar marcha atrás, que los enemigos reaparecen siempre.



3 Al comienzo de la segunda fase, te encontrarás con tus primeros zombies. Tienen la fea costumbre de aparecer desde el río o surgir del suelo, así que ten mucho cuando veas a uno de ellos, que habrá más a punto de surgir.

4 Cuando llegues al almacén de la tercera pantalla, ten cuidado: una sola caída será mortal, y encima hay muchos murciélagos cerca. Lo mejor es tirar de pistola y matarlos desde la distancia antes de saltar.

Acto 2: Casa de las muñecas



1 La primera cueva de la casa de las muñecas de cera parece más peligrosa de lo que luego es. Las señoritas en blanco son las únicas que se moverán cuando pases junto a ellas. El resto forman parte del fondo de la pantalla.

2 Una vez llegas a la casa en sí, te toparás con tu primera habitación trampa. Son cuartos sellados con enemigos que aparecen varias veces y que solo se abren una vez los has matado a todos. Mucho cuidado.



> **“Pese a su fama, Master Of Darkness nunca se convirtió en una de las propiedades favoritas de Sega”**

A pesar de que *Master Of Darkness* ha sido olvidado por Sega, el juego es bien conocido entre los fans de Master System. Incluso los fans de *Castlevania* que lo rechazan por ser un clon tan obvio deberían intentar probarlo, pues es un título que podría ser una entrega perdida de la franquicia que tanto adoran y que también anda ahora un poco olvidada. *Master Of Darkness* es un gran ejemplo de cómo tener una colección de Master System es un complemento perfecto para otra de NES. Además, cualquier fan de los juegos de plataformas puede jugarlo con mucho gusto. El caso es que una vez lo pruebas, es fácil entender a esos locos que defendían tanto la Master System. *Master Of Darkness* es un ejemplo de lo buena consola que podía llegar a ser. ★

Acto 3: Epitafio



1 Al llegar a lo alto del campanario en la primera pantalla, cuidado con el bloque central: se caerá y perderás un atajo magnífico hacia la derecha que tiene un montón de objetos útiles y que es más sencillo.

2 La segunda pantalla cuenta con enemigos muy peligrosos, los Soldados Esqueleto. Tienen espadas con un gran alcance, así que atento a su patrón. También hay hechiceros por aquí, que lanzan bolas de fuego.



3 Una vez llegas al interior de la catedral, puedes subir una escalera hasta lo más alto, o ir por una ruta alternativa. Ve por la escalera solo si tienes mucha munición y vida, porque es mucho más difícil.



4 En la tercera pantalla, puedes subirte al péndulo del reloj de la torre, pero no puedes atravesar muros, así que tendrás que saltar entre las plataforma para avanzar y que el péndulo siga subiendo.

Acto 4: Laboratorio

1 Los buitres aparecen por primera vez cuando el Dr. Social se dirige hacia el laboratorio, y son lo peor. Vuelan por encima de ti antes de atacarte, y los pinchos por el suelo no hacen más fácil avanzar.

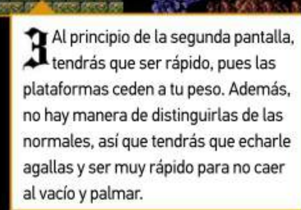


2 La ruta evidente por esta pantalla está bloqueada, así que tendrás que dar un rodeo rompiendo muros hasta dar con la salida. Destrózalos todos, que lo mismo te cae alguna cosa interesante.

3 Las habitaciones trampa regresan en la segunda pantalla, pero esta vez los enemigos aparecen indefinidamente. Para parar su ataque y huir, tendrás que encontrar un enemigo que no te ataca y averiguar cómo matarlo.



4 En la tercera pantalla, te topas con cuatro orbes flotantes. Parecen peligrosos, pero son plataformas esenciales para poder avanzar, así que no temas tocarlas. Eso sí, ten cuidado cuando cambien de dirección, no vayas a caerte o a pincharte con el techo.



3 Al principio de la segunda pantalla, tendrás que ser rápido, pues las plataformas ceden a tu peso. Además, no hay manera de distinguirlas de las normales, así que tendrás que echarle agallas y ser muy rápido para no caer al vacío y palmar.

4 Merece mucho la pena escalar la torre de la tercera pantalla, pues en lo más altos hay dos máscaras. Una de ellas tiene una vida extra, algo rarísimo en el juego y la otra contiene una poción de salud, que nunca sabes cuándo te será útil.



Acto 4: Drácula renace



1 La fase cinco es corta, pero es una mazmorra. La única ruta que te lleva a una salida es esta: baja por las escaleras de la derecha, haz lo mismo en la siguiente pantalla, toma las escaleras de la izquierda en la tercera y rompe los bloques de la pared a la izquierda en la cuarta. De nada.

2 La pantalla, además, está llena de proyectiles, muy útiles contra el Conde Massen y contra Drácula. Quizá quieras explorar toda la mazmorra antes de llegar al final, ¡pero no te pierdas!

Top 25 Atari ST

El catálogo del carismático y legendario ordenador de 16 bits es amplio y tremendamente variado, pero si tuviéramos que elegir los 25 mejores juegos de su dilatada historia varias veces, estos títulos se repetirían en casi todas las ocasiones



Nebulus

■ **DESARROLLADOR:** John M. Phillips
■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** Plataformas

25 Si quisiéramos ser crueles con *Nebulus* podríamos argumentar que no es nada más que una fantástica demo técnica oculta tras un frustrante videojuego. Los lectores, seguramente, no estarían de acuerdo, por eso *Tower Toppler* (nombre alternativo en algunos países) se ha colado con todo merecimiento en este Top 25. Aunque el diseño de la torre es muy traicionero, las plataformas que desaparecen no gustan, el desarrollo es tremendamente adictivo.

Frontier: Elite II

■ **DESARROLLADOR:** Frontier Developments ■ **AÑO:** 1993
■ **GÉNERO:** Simulador de combate y comercio espacial

24 Es posible que al principio pareciera árido y complejo, pero abrió los ojos de los jugadores y les mostró lo que sus ordenadores podían hacer. A muchos no les gustó su falta de opciones de gestión y el hecho de que no tuviera un final definido, pero esto último fue una de las grandezas de *Frontier*. Esencialmente era un sandbox en el que vivir eternamente.





Gods

■ **DESARROLLADOR:** Bitmap Brothers
■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

23 *Gods* es un juego que define a la perfección el buen hacer de los Bitmap Brothers. Está pulido hasta el más mínimo de sus detalles, goza de una estética peculiar y tremendamente estilizada, y exhibe grandes dosis de profundidad bajo su aspecto arcade. Es un poco durito en algunas zonas, pero el brillante diseño de los escenarios y los tremendos duelos con los final bosses le hacen acreedor a un lugar de honor en nuestra inmortal lista.



Llamatron

■ **DESARROLLADOR:** Llamasoft ■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

22 Jeff Minter desarrolló varios juegos para Atari ST. *Llamatron* fue la respuesta de Jeff Minter a la falta de buenos ports de *Robotron* para los ordenadores de la época. Nos encontramos sin duda ante un clon del exitoso arcade de Eugene Jarvis, con su psicodélico apartado visual, estridentes efectos de sonido y acción desenfrenada; pero es un juego de Jeff Minter, y como tal, cuenta con su inimitable estilo y mejoras en la jugabilidad que le convierten en uno de los mejores shooters creados para Atari ST.

Al igual que con *Robotron: 2084*, *Llamatron* te obliga a eliminar a todos los enemigos que aparecen en pantalla para pasar a la siguiente de las 100 rondas. A diferencia de *Robotron* cuenta con un montón de extras surrealistas que van desde un tomate inteligente que destruye todo lo que hay en pantalla, a papeles de fumar Rizla o aseos. Tu llama dispara constantemente y te permite bloquear la dirección de los disparos para que puedas moverte y disparar en diferentes direcciones. Carece de la fluidez del sistema de *Robotron*, pero es una fórmula perfectamente válida al utilizar tan solo un joystick. Otras mejoras de Minter respecto a la fórmula *Robotron* incluyen una larga lista de power-ups que permiten disparar en tres direcciones simultáneas, inmunidad, balas más rápidas y disparos que rebotan en las paredes. Incluso hay un corazón que hace que los enemigos graviten hacia ti, lo cual tiene sus riesgos y recompensas. Rápido y satisfactorio, *Llamatron* es la máxima expresión shooter en Atari ST y demuestra que, a la hora de crear shoot'em-ups, pocos son capaces de igualar a Jeff Minter.

North & South

■ **DESARROLLADOR:** Infogrames
■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Estrategia/Acción

21 *North & South* podría haber supuesto un desastre para Infogrames. Estaba basado en una oscura tira cómica que muy pocos conocían fuera de Bélgica y Francia en el momento del lanzamiento del juego y además, mezclaba géneros aparentemente incompatibles entre sí como la estrategia y la acción

Aunque la fuente original era poco conocida, el juego de Infogrames se convirtió en un logro impresionante que se sigue jugando igual de bien en la actualidad. La estrategia es sorprendentemente profunda y las batallas entre el norte y el sur son rápidas, divertidas y muy adictivas. Tan solo echamos de menos una IA más competitiva, pero este problema se acaba si jugamos contra un oponente humano. *North & South* no es solo una licencia bien aprovechada, es un juego brillante en todos los apartados.



Carrier Command

■ **DESARROLLADOR:** Realtime Games ■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** Simulación

20 Incluso hoy en día, el alcance y la profunda ambición de *Carrier Command* impresionan. Es un juego multigénero que abarca disparos, exploración y estrategia, y todavía sigue siendo especial después del tiempo que ha pasado. No se puede negar que los polígonos, vanguardistas en su momento, resultan muy simples, pero no podemos obviar que una vez que profundizas en él, es imposible separarte de su magia vectorial. Uno de los aspectos clave de *Carrier Command* es su sistema de menús basado en iconos, que te permite hacer de todo, desde lanzar naves a explorar nuevas áreas del mapa. Luego, por supuesto, está el hecho de que los señores de Realtime Games fueron capaces de meter un mundo entero en un solo diskette. Estamos ante un juego de estrategia brillante que alcanzó su máxima expresión en Atari ST.







Bubble Bobble

■ **DESARROLLADOR:** Software Creations ■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** Plataformas

19 A pesar de que el Atari ST fue el anfitrión de brillantes conversiones de recreativa, solo tres de ellas aparecen en esta lista definitiva. La primera es la inolvidable adaptación de Software Creations de *Bubble Bobble*, una auténtica maravilla. Para ser justos, todos los ports de Taito fueron memorables, pero esta impresionante versión de Atari ST, junto a la de Amiga, es realmente antológica. Está programada por David J. Broadhurst y aunque no es una réplica exacta del original (faltan los niveles secretos de la recreativa), continúa siendo un port delicioso que mejora aún más con un segundo jugador.



Desk Fichero Ver Opciones

Time Bandit

■ **DESARROLLADOR:** MichTron
■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** Arcade/Aventura

18 Programado por Bill Dunlevy y Harry Lafnear, *Time Bandit* fue uno de los primeros juegos para Atari ST que gozó de gran prestigio y éxito comercial. Aunque curiosamente proviene de orígenes técnicos más humildes, ya que fue lanzado originalmente para Dragon 32 y su primo americano el Tandy TRS-80. *Time Bandit* a primera vista tiene bastantes similitudes con el mítico *Gauntlet* de Atari con su perspectiva cenital y su entramado laberíntico de mazmorras. Es cierto que hay un montón de similitudes entre ambos juegos pero *Time Bandit* te ofrece misiones específicas para un solo jugador en lugar del multi caos de la genial recreativa de Atari. El jugador puede elegir cómo quiere avanzar en el juego eligiendo qué puerta temporal quiere atravesar, aunque para completar la aventura tendremos que visitar todos los niveles del juego. Una de las características más emblemáticas de *Time Bandit* son los niveles basados en arcades clásicos como *Pac-Man* y *Centipede*.





Xenon

■ **DESARROLLADOR:** Bitmap Brothers
■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

17 *Xenon* fue el primer juego desarrollado por los siempre legendarios Bitmap Brothers, y no solo eso, fue lanzado en Atari ST antes que en ninguna otra plataforma. *Xenon* estableció el estándar audiovisual de los siguientes juegos de 16 bits con su reluciente y metálico apartado gráfico (se convirtió en seña de identidad de los Bitmap Brothers), la poderosa e inolvidable banda sonora de David Whittaker y una jugabilidad bastante original.

El juego es algo más que un shooter de corte clásico, ya que permite la posibilidad de cambiar entre un lento, pero resistente, tanque y una rápida pero frágil nave. El tanque se encarga de los enemigos terrestres mientras que la nave acaba con los aéreos, lo que significa que hay que cambiar entre ellos constantemente. *Xenon* supuso un éxito instantáneo y el comienzo una brillante trayectoria.

Rick Dangerous

■ **DESARROLLADOR:** Core Design ■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Plataformas

16 Otra brillante creación de Simon Phipps, que también trajo al mundo *Switch Blade* y *Chuck Rock* entre otros. *Rick Dangerous* es un sólido plataformas inspirado descaradamente en las películas de *Indiana Jones*. El juego fue desarrollado de forma simultánea para multitud de formatos pero son las versiones de 16 bits las que dejaron una huella imperecedera y las más rentables para su editor, Firebird. *Rick Dangerous* comienza en 1945 con Rick embarcado en una misión para recuperar el tesoro de la tribu perdida Goolu. Algo que no debieron encajar muy bien, ya que desde el comienzo intentan darte caza en una secuencia extraída directamente de *Indiana Jones y El Arca Perdida*, donde tendrás que evitar a toda costa una gigantesca roca. Rick está armado con una pistola y dinamita que tendrá que utilizar con precaución para salir indemne de la aventura. Los siguientes niveles mostrarán a Rick saqueando las Pirámides de Egipto, un castillo Nazi y vuelta a casa en Londres para detener una invasión nazi que se fraguó en el capítulo anterior. Tan bello como difícil, *Rick Dangerous* es para jugadores pacientes y metódicos.



Kick Off 2

■ **DESARROLLADOR:** Anco ■ **AÑO:** 1990
■ **GÉNERO:** Deportivo



15 Con el lanzamiento de *Kick Off 2,* Dino Dini se consolidó como el rey de los juegos de fútbol, tras el gran éxito de *Player Manager* y el *Kick Off* original. La secuela mejoró la jugabilidad con gran cantidad de características que aumentaron el realismo y profundidad de juego.

Starglider

■ **DESARROLLADOR:** Argonaut
■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** Shooter 3D

14 El juego que puso al programador Jez San en boca de todos. *Starglider* demostró la superioridad de Atari ST sobre sus rivales de 8 bits con suaves entornos vectoriales, sonido sampleado y jugabilidad profunda. La secuela, otro prodigio técnico, apareció dos años después.

Super Sprint

■ **DESARROLLADOR:** Electric Dreams ■ **AÑO:** 1986
■ **GÉNERO:** Carreras cenitales

13 Una gran conversión de la popular coin-op de Atari. *Super Sprint* es uno de nuestros favoritos de ST gracias a sus tres jugadores simultáneos. Competir contra un par de amigos aporta una nueva dimensión a esta genialidad de Atari.

Sensible Soccer

■ **DESARROLLADOR:** Sensible Software
■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** Deportivo

12 Los fans de ST estarán orgullosos de ver que Sensible Soccer se lleva la corona de mejor juego de fútbol. No hay duda de que el enfoque de la diversión sobre realismo convirtió a Sensible Soccer en un clásico para la eternidad que hizo las delicias de amantes y detractores del fútbol.

Vroom

■ **DESARROLLADOR:** Lankhor ■ **AÑO:** 1991
■ **GÉNERO:** Carreras

11 *Vroom* impactó al gran público en su lanzamiento por su increíble sensación de velocidad e impresionante aspecto visual que mezclaba polígonos y gráficos 2D. El juego impactó tanto que Domark fichó a sus programadores para producir su propio título de F1.



Wings Of Death

■ **DESARROLLADOR:** Thalion ■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

10 El único lanzamiento de Thalion que aparece en esta lista es *Wings Of Death*. La gran cualidad de los desarrolladores germanos era llevar a Atari ST más allá de sus límites y de lo logrado hasta ese momento. A primera vista, el juego podría dar una falsa idea de ser el típico shooter vertical, pero nada más lejos de la realidad, *Wings Of Death* es uno de los más brillantes en su género. Aunque las primeras alabanzas siempre irán dedicadas a su espectacular apartado visual y la sublime banda sonora de Jochen 'Mad Max' Hippel, no debemos olvidar otros aspectos cruciales como el maravilloso diseño de los niveles o su perfecta curva de dificultad. *Wings Of Death* también aprovechó al máximo las ventajas del Atari STE, mejorando todos sus aspectos.

Oids

■ **DESARROLLADOR:** FTL ■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

9 Durante un tiempo los shooters gravitatorios se pusieron de moda tras el éxito del arcade de Atari *Gravitar*. Pisando los talones del popular *Thrust* estuvo *Oids* de FTL, un juego creado originalmente para Atari ST por Dan Hewitt. La gran diferencia entre este juego y sus contemporáneos fue una jugabilidad más orientada hacia la acción, más accesible y menos frustrante.

Oids combinaba esquemas de otro gran clásico del pasado, *Choplifter*, ya que teníamos que recorrer la superficie del planeta rescatando androides esclavos del enemigo, los Oids. Otra característica que alejaba al juego de FTL de la competencia era la inclusión de un editor de niveles que permitía crear nuestros propios escenarios. *Oids* recibió una excelente acogida por parte de la prensa y los usuarios, y a pesar de una posterior conversión para Apple Mac, *Oids* siempre será recordado como un juego único y emblemático de Atari ST.



Lemmings

■ **DESARROLLADOR:** DMA Design
■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** Puzzle

8 ¿Queda algo más por decir de *Lemmings*? De las mentes brillantes de DMA, Mike Dailly y David Jones, *Lemmings* fue convertido a prácticamente todos los formatos existentes. La versión ST fue una de los primeras versiones del mercado y se benefició enormemente del control con el raton, al igual que el resto de versiones de 16 bits. Psygnosis continuó la saga con un pack de expansión igual de brillante, *Oh No! More Lemmings!*, antes de crear una secuela real, menos accesible de inicio, *Lemmings 2*. Estamos totalmente seguros de que los usuarios de ST amantes de los juegos de estrategia y puzzle habrán disfrutado como locos con una de las franquicias más populares del videojuego.

International Karate +

■ **DESARROLLADOR:** Archer MacLean ■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** Beat'em-up

7 El único juego de lucha que aparece en esta lista. El lanzamiento de *IK+* contestó a una vieja pregunta: ¿cómo hacer que un gran juego sea aún mejor? ¡Añadiendo un tercer jugador, por supuesto! Ahora tendrás que competir contra dos hábiles enemigos para ganar cinturones y avanzar en el juego. También incorporó nuevas fases de bonus y un sinfín de secretos, algunos hilarantes, que podíamos activar pulsando una sola tecla.



Populous

■ **DESARROLLADOR:** Bullfrog ■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Estrategia

6 De la mente inquieta del controvertido Peter Molyneux llegó *Populous*, el juego que inauguró el género de Simulador de Dios. El desarrollo no parecía tan divertido en su concepto básico, el elemento clave era elevar y bajar porciones de tierra, pero en la práctica era apasionante ir aumentando tu poder y castigar a los paganos con rayos y terremotos. El juego fue continuado por una excelente secuela que también merecía haber aparecido en esta lista de éxitos.





Desk Fichero Ver Opciones

Gauntlet II

■ **DESARROLLADOR:** Atari Games
■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Aventura laberíntica

5 Como conversión de la recreativa de Atari Games de 1986, esta espectacular secuela se adaptó al mantra de 'si no está roto, no lo arregles'. En esta entrega Atari añadió pequeños cambios y mejoras que optimizaban aún más la experiencia, como la posibilidad de que todos eligieran el mismo personaje, un jefazo dragón, nuevos poderes especiales y el famoso 'it', que proporcionó momentos gloriosos. La versión ST fue un calco de la recreativa original gracias a un adaptador que permitía replicar la inolvidable experiencia de los cuatro jugadores simultáneos.







Stunt Car Racer

■ **DESARROLLADOR:** Geoff Crammond ■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Carreras

4 Cuando se trata de hablar de juegos que son pura diversión, no nos podemos olvidar de esta genialidad llamada *Stunt Car Racer*. Una auténtica montaña rusa poligonal que recorreremos con nuestro dragster evitando chocar o caernos del circuito. Una caracter´sitica que impresionó en su momento fue la posibilidad de conectar dos ST, o un ST y un Amiga, para disfrutar de un enloquecido multiplayer. *Stunt Car Racer* merece este lugar de privilegio entre los grandes mitos de Atari ST.



Xenon 2 Megablast

■ **DESARROLLADOR:** Bitmap Brothers ■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

3 Es un manifiesto a la brillantez de los Bitmap Brothers que ambas entregas de *Xenon* aparezcan en nuestro top 25. La secuela poco tiene que ver con su antecesor, tanto en el aspecto gráfico como en la eliminación de la alternancia entre vehículo terrestre y aéreo del primer *Xenon*. El resultado fue un impresionante shoot'em-up vertical de corte más clásico. Aunque el juego impacta en casi todos los aspectos, hay un apartado que permanecerá en el recuerdo sobre el resto, la banda sonora. Bomb The Bass se encargó de proporcionar ritmo y potencia con su hit eterno *Megablast*.



Speedball 2: Brutal Deluxe

■ **DESARROLLADOR:** Bitmap Brothers
■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** Deportivo

2 Puede suponer para muchos una sorpresa ver un juego deportivo en la segunda posición de esta lista pero si has tenido la suerte de probar *Speedball 2* no hay ningún tipo de duda de que merece llegar tan alto, ya que alcanzó el número uno de los mejores juegos deportivos. Optimizando el juego original en todos los aspectos, tomarás el control de un nuevo equipo, Brutal Deluxe, que competirá en la, ahora clandestina, liga Speedball. Tendrás que abrirte camino hasta lo más alto y ser el nuevo campeón de Speedball. Entre las mejoras respecto al primer juego destacan la inclusión de nueve jugadores en vez de cinco, multiplicadores de marcador, lesiones, nuevos power-ups y algunas opciones de gestión. Además del brillante apartado gráfico, la banda sonora de *Speedball 2* ganó el Golden Joystick de 1991.

Dungeon Master

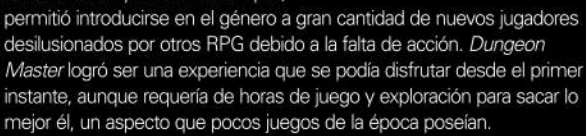
■ **DESARROLLADOR:** FTL ■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** RPG

1 *Dungeon Master* fue el juego que logró que el gran público viera al Atari ST como máquina para jugar. Vendió más de 40.000 copias en su año de lanzamiento y todavía permanece en el ránking de ventas como juego más vendido de Atari ST. Desde su aparición ha ganado la friolera de 25 grandes premios de la industria. Su impacto en el mundo del videojuego no puede ser ignorado, fue el responsable de vender miles de (potencialmente millones) de unidades del ordenador de 16 bits de Atari y estableció un estándar de calidad para todos los RPG que le sucedieron, como *Eye Of The Beholder* o *Legend Of Grimrock*. Tal fue el éxito en ST que fue convertido más adelante para una decena de formatos más con varias secuelas de calidad y muchas versiones no oficiales.

En los años ochenta muchos RPG estaban basados en turnos, bastante tediosos y que ofrecían una interacción intermitente. *Dungeon Master* cambió todo esto y mostró un escenario 3D en tiempo real en el que el jugador podía moverse donde quisiera. Los puntos de experiencia al estilo *Dungeons & Dragons* fueron eliminados de raíz en favor de habilidades que podían ser mejoradas de forma instantánea por la forma en la que interactuabas con el entorno. El juego también te permitía manipular directamente



los objetos con solo unos click en el ratón. Aunque *Dungeon Master* no fue el primer juego en dar vida a estas características, fue el primero en hacerlas populares y englobar a todas ellas en un solo juego. La forma en la que la jugabilidad se hizo accesible a un público más amplio,



permitió introducirse en el género a gran cantidad de nuevos jugadores desilusionados por otros RPG debido a la falta de acción. *Dungeon Master* logró ser una experiencia que se podía disfrutar desde el primer instante, aunque requería de horas de juego y exploración para sacar lo mejor él, un aspecto que pocos juegos de la época poseían.

Como ya hemos comentado, *Dungeon Master* supuso una tremenda evolución respecto a RPG anteriores. Atrás quedaron los días de la interfaz con comandos de texto y los gráficos con códigos ASCII, en su lugar teníamos ante nosotros un motor seudo 3D y un sencillo sistema de point and click para el inventario. A partir de esta creación de FTL, los RPG no volvieron a ser lo mismo y las innovaciones que *Dungeon Master* introdujo en su desarrollo fueron copiadas durante muchos años. El legado de *Dungeon Master* nunca podrá ser puesto en duda y tuvo el privilegio de ver la luz en Atari ST. Supo marcar una época, redefinir el género y encumbrar al Atari ST a lo más alto del firmamento.

Cinco razones que le hacen muy grande

1 **Escenarios interactivos 3D en tiempo real**

2 **Sencilla interfaz de point and click**

3 **Fácil de jugar pero difícil de dominar**

4 **Acercó el género RPG al gran público**

5 **Es el juego de ST más vendido de la historia**

PIT-FIGHTER

El juego de lucha de Atari fue el primero en usar gráficos digitalizados, una tecnología muy innovadora en la época. Localizamos al diseñador y programador Gary Stark para indagar en el inicio de esta revolución.



QUE SE SEPA

» **COMPAÑÍA:** ATARI GAMES
» **DESARROLLADOR:** ATARI GAMES
» **LANZAMIENTO:** 1990
» **PLATAFORMA:** ARCADE
» **GÉNERO:** LUCHA



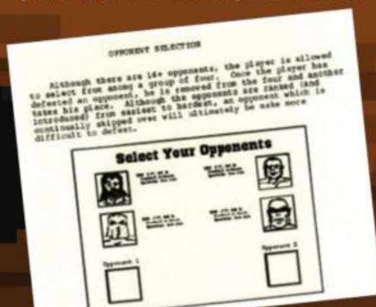
» El amor de Gary Stark por las artes marciales se percibe en el juego.

Lanzado en agosto de 1990, *Pit-Fighter* era distinto a casi cualquier juego de lucha que se hubiera visto antes. Antes de él, los juegos de este género habían sido siempre producciones en 2D con bellos gráficos pixelados y, muy a menudo, temática de torneo de artes marciales. Como fan de las películas del género, el programador y diseñador de Atari Games Gary Stark se propuso hacer algo muy distinto a lo habitual: "Atari siempre había hecho juegos de orientación familiar, pero los juegos de lucha cada vez eran más populares," revela. "Atari no estaba muy de acuerdo con la idea al principio, y me tuve que reunir con Hide Nakajima (CEO de Atari Games por entonces), y con varios productpres y directores para sacar adelante el proyecto. ¡Fue bastante difícil convencerlos!"

La auténtica idea detrás de *Pit-Fighter* se presentó cuando Stark vio una película de Jean-Claude Van Damme. "*Contacto Sangriento* fue, sin duda, la inspiración para *Pit-Fighter*," admite. "Acababa de ver la película y pensé que sería una estupenda idea para un juego, incluso llegamos a copiar el título cuando estábamos empezando a prepararlo." El título que Atari acabó escogiendo, *Pit-Fighter*, se eligió poco antes de que el juego llegara a los salones recreativos. Cuando Atari tuvo claro que no podría usar *Blood Sport*, el título original de la película, sin metese en problemas de copyright, se consideraron muchos otros, incluyendo *Tough Enough*, *Blood Warriors*, *Prize Fighters*, *Arena Of Death* y el hilarante *Masters of Buffness*."



» [Arcade] Cada tres combates te tienes que enfrentar con una réplica de ti mismo.



OPPONENT SELECTION

Although there are 14+ opponents, the player is allowed to select from among a group of four. Once the player has defeated an opponent, he is removed from the four and another takes his place. Although the opponents are ranked (and introduced) from easiest to hardest, an opponent which is continually skipped over will ultimately be made more difficult to defeat.

Select Your Opponents

Opponent 1

Opponent 2

El diseño de *Pit-Fighter* estuvo muy claro desde el primer día y difería muy poco del concepto inicial, algo muy poco habitual para la época, teniendo en cuenta lo ambicioso de su concepto e ideas. Stark propuso que *Pit-Fighter* tuviera gráficos digitalizados, multijugador cooperativo, armas, escenarios interactivos y distintos estilos de combate. Aunque todo esto puede sonar muy convencional para los estándares actuales, en los ochenta no lo era tanto. El mayor atractivo de *Pit-Fighter* era, indiscutiblemente, su aspecto: gráficos digitalizados como nunca antes se habían visto en un juego de lucha (*Mortal Kombat* llegó dos años después). Stark explica cómo emplearon la técnica. "Teníamos solo una cabina de vídeo en Atari y habíamos testeado un poco, y nos daba la impresión de que sería buena idea usar modelos reales para los luchadores. Fue una pesadilla para la gente que lo hizo, porque nunca antes se había



» [Arcade] Nuestros héroes posan ante la cámara después de cada movimiento especial.

> **"¡Tuve que imprimirme tarjetas de visita donde ponía 'Cazatalentos' para tener más credibilidad"**
> Gary Stark en Hollywood

experimentado con algo así. Hubo muchos problemas técnicos con los gráficos."

Encontrar a gente para que protagonizara el juego también dio problemas. "Era asiduo a los gimnasios así que sabía donde encontrar a otros como yo," dice Gary. "Fui por los gimnasios cercanos buscando a gente que tuviera el aspecto apropiado. Pero la gente no me creía cuando decía que buscaba a gente para aparecer en un videojuego, no era algo demasiado normal por entonces. ¡Tuve que imprimirme tarjetas donde ponía 'Cazatalentos' para tener más credibilidad!". Entonces llegó el desafío de filmar a los actores en sus respectivos papeles, algo en lo que Stark se implicó a fondo. "Todos los actores se filmaron delante de una pantalla verde, pero no terminaba de funcionar bien si simplemente fingían los movimientos. ¡Así que fui voluntario para ponerme un traje verde y que me dieran una paliza! ¡Todos los golpes del juego los ▶

AL BAKER

El programador habla de los desafíos que afrontó para convertir el juego a Atari Lynx.

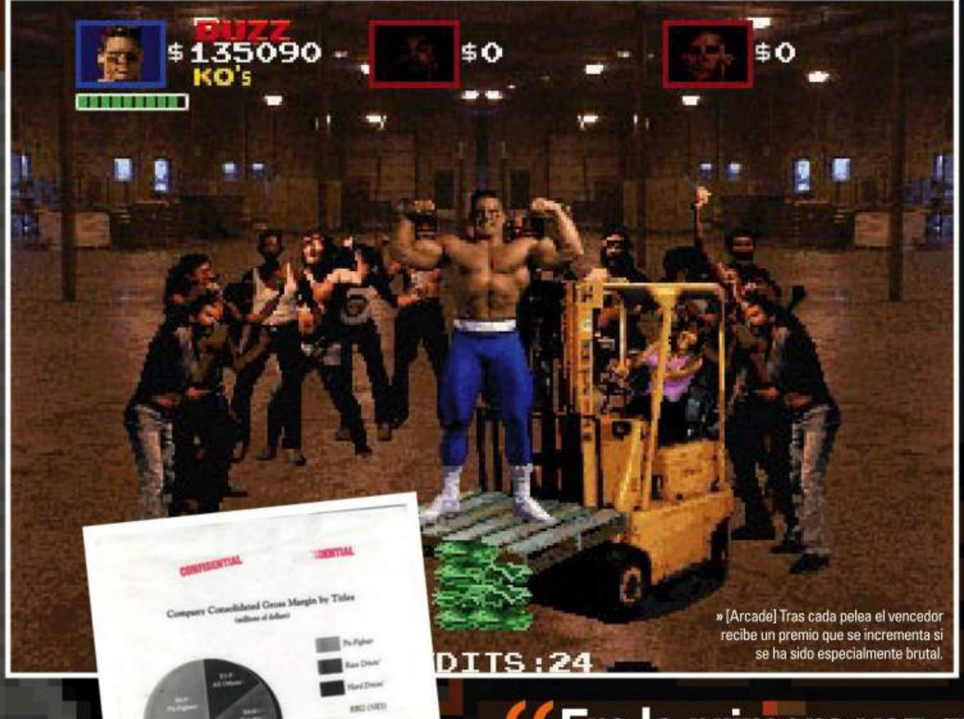


Teniendo en cuenta lo avanzado que era *Pit-Fighter* para su época, ¿te dio muchos problemas convertirlo?
¡Oh, sí! [risas] Tenía experiencia gestionando situaciones imposibles, pero esta fue la más imposible de todas, de lejos, y me dio unos cuantos dolores de cabeza.

¿Tuviste acceso al código original? ¿Te facilitó las cosas?
Lo tuve, lo que nos lleva a una historia interesante. Había una versión de C que corría en Lynx, así que pasé algo de tiempo intentando portando el código original a Lynx. Funcionaba a un *frame rate* estupendo, como a 1 frame cada 15 o 20 segundos. Fui corrigiéndolo línea a línea, convirtiendo el C en ensamblador. Eso mantuvo el *frame rate* a un nivel jugable Y ADEMÁS siguió siendo fiel al arcade original. De hecho, creo que alguien llegó a escribir que la versión de Lynx tenía hasta los mismos bugs que el arcade.

La versión de Lynx carece de la voz digitalizada del arcade, lo que es extraño teniendo en cuenta que muchos juegos de la consola la tienen. ¿A qué se debió esto?
Memoria. Hubo que dejar aparcadas algunas características del original. Queríamos ser todo lo fieles que pudiéramos al juego original, pero la Lynx no es una TARDIS. Solo pudimos embutir en el port parte de sus características.

***Pit-Fighter* es famoso por sus horrendas conversiones domésticas. ¿Estás satisfecho de ser uno de los pocos que consiguieron su objetivo de conseguir un port en condiciones?**
¡Del todo! Sobre todo considerando la cantidad de veces que me desperté en mitad de la noche completamente convencido de que no lo iba a conseguir.



» [Arcade] Tras cada pelea el vencedor recibe un premio que se incrementa si se ha sido especialmente brutal.

» Este documento confidencial muestra cuánto dinero ganaba Atari con *Pit-Fighter*.



HITOS DEL CREADOR

COOKIE MONSTER MUNCH
PLATAFORMA: ATARI 2600
AÑO: 1983

STAR RAIDERS 2
PLATAF.: ATARI 8-BIT
AÑO: 1986

T-MEK (IMAGEN)
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1994

> **"Era la primera vez que se hacían fotos a gente real y se intentaba animarlas. Era algo totalmente revolucionario para la época."**
> Dennis Koble, pasmado ante el desafío.

▶ estoy recibiendo yo!"

Otra impactante característica de *Pit-Fighter* fue el uso del escalado para acercarse y alejarse de la zona de combate, un concepto en el que había sido pionera Sega con su impresionante Super Scaler en recreativas como *OutRun* o *Space Harrier*. Stark nos cuenta cómo pensaron en emplear esta tecnología: "Teníamos unos técnicos de hardware estupendos en Atari, y habían desarrollado recientemente el Scaling Chip. Atari siempre nos animaba a reciclar el hardware existente para ahorrar dinero, y pensamos que podría sernos útil en el tipo de juego que estábamos haciendo."

Así que lo que se convirtió en un juego revolucionario para su época hacía uso de una tecnología que Atari ya había desarrollado, y que encajó perfectamente en *Pit-Fighter*. Un juego lleno de detalles innovadores, y cuya interacción entre personajes y escenarios sorprendió al público de la época. *Pit-Fighter* te permitía arremeter contra los espectadopres de la pelea, coger armas e incluso destrozar coches imprudentemente aparcados en el ring. "La interacción con los escenarios estaba planeada desde el principio, queríamos hacer algo distinto con el juego," explica Stark. "Siempre quisimos que las armas estuvieran disponibles para el jugador." De hecho, el número de armas en el concepto original del juego y los documentos de diseño era mucho mayor. También había un mayor número de rings y escenarios para combatir, y se consideraron sitios como un puerto, un callejón o un edificio en construcción. Acabaron recortados por cuestiones de memoria.

P*it-Fighter* quedó como un juego de combate para tres jugadores donde puedes elegir entre un trío de luchadores muy distintos. Buzz hace lucha libre, es el más lento, pero también el que ejecuta ataques más poderosos. Ty hace kickboxing, tiene ataques de mayor alcance y es el más ágil. Y finalmente, Kato, experto en kárate, es el que tiene ataques más rápidos y más difíciles de ejecutar, pero son sin duda los más letales. El juego también permite a los jugadores escoger el mismo luchador, pero con trajes de distintos colores para distinguirlos. Cada uno tiene tres movimientos especiales distintivos y un conjunto de movimientos individuales, por lo que se controlan de forma muy distinta.

Los ocho oponentes ofrecen desafíos muy diversos en función de sus estilos, a los que hay que ir adaptándose. Son The Executioner (lucha libre), Southside Jim (lucha callejera), Angel (ágil dominatrix), C.C. Rider (motero), Mad Miles (oficial del ejército), Heavy Metal (punk rocker), Chainman Eddie y su gemelo idéntico (mostrencos musculosos) y, finalmente, The Warrior (actual campeón oculto tras una misteriosa máscara). En modo multijugador hay que enfrentarse a estos rivales múltiples veces, ya que se mezclan para proveer de un oponente a cada jugador humano. Una de cada tres peleas es un combate en el que los jugadores deben pelear entre sí por la supremacía. En estos combates especiales, en vez de barras de energía, vence el primer luchador que consigue tres KOs. Los diversos escenarios de las peleas, que van de un garaje subterráneo a un bar, está rodeados por masas enfurecidas que piden sangre sin descanso. Algunos miembros de estas multitudes se verán envueltos en la refriega y te darán armas. Si te acercas demasiado te insultarán y empujarán de vuelta al ring. Las armas varían mucho entre sí, y hay de palos y cuchillos a motos y barriles con píldoras de esteroides, que dan fuerza extra durante un breve periodo de tiempo. Después de cada lucha, el jugador recibe una recompensa monetaria que varía en función de cómo se ha luchado, con recompensas extras si ha habido brutalidad extrema o rapidez liquidando al enemigo entre otras cosas.

Pit-Fighter tuvo un gran éxito desde el momento en el que llegó a las salas de recreativos. En poco tiempo fue portado a multitud de sistemas domésticos con resultados



» [Arcade] Cuando vences un combate no solo te conviertes en un imán para las chicas. Encima eres rico.



variables, aunque generalmente mediocres. Una de las mejores conversiones fue la de Mega Drive. Fue lanzada en el sello de Atari Tengen y programado por Dennis Koble, que no solo era ex-desarrollador de recreativas (hizo la popular serie Sprint y el juego que inspiró *Star Raiders: Starship*), sino también amigo de Gary Stark. Gracias a ello, Stark compartió el código original y, como tanto Mega Drive como la recreativa corrían sobre una CPU Motorola 68000, se pudo reutilizar. Aunque, por supuesto, hubo problemas en la conversión. "Dadas las limitaciones técnicas de Mega Drive, fue un reto importante, pero también una oportunidad muy excitante. Era la primera vez que se intentaba animar a gente que había sido fotografiada, era algo completamente revolucionario para la época. Las limitaciones de procesamiento y almacenaje de datos de la Mega Drive limitaban tanto al port que, aunque era la intención original, no fuimos capaces de replicar el efecto de escalado sobre los luchadores."

Aún con todo, la calidad de Pit-Fighter discutida por los fans, pese a sus notabilísimas virtudes técnicas. Preguntamos a Gary Stark qué piensa de ello. "No lo sé," admite, "La única forma que tienes de juzgar un juego es mirando cuánto dinero hizo, y *Pit-Fighter* fue un título extremadamente exitoso. ¡Eso me dice todo lo que necesito saber!" ★



» [Arcade] Los personajes se vuelven verdes como Hulk cuando toman esteroides.

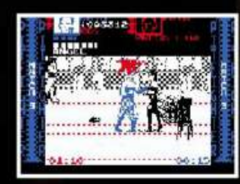
CONVERSIONES



ZX SPECTRUM
■ Un esfuerzo muy valiente teniendo en cuenta el hardware. ¡De hecho, hasta intenta emular el efecto de escalado! Estupenda música. El resto, no tanto



COMMODORE 64
■ Padece de unos gráficos horrendos, que a veces incluso hacen imposible jugar en condiciones, y unos controles impracticables. Música soberbia y mecánica aceptable.



AMSTRAD CPC
■ Muy similar a la versión de Spectrum, pero con aún menos espacio de juego y ritmo más lento. También, como en Spectrum, la música es impresionante. Algo es algo.



ATARI ST
■ Domark casi lo consigue aquí, con un buen falseado del efecto de escalado y unos gráficos fantasticos. Pero... ¿un solo botón de control? Domark, en qué pensabas...



COMMODORE AMIGA
■ Similar a la versión de ST, pero con una mayor velocidad. Los controles siguen sin ser perfectos y la música es similar a la de ST



PC DOS
■ El aspecto engaña en un primer vistazo. Pero para imitar el escalado acerca los sprites en el eje vertical, lo que le da a todo un aspecto extrañísimo.



MASTER SYSTEM
■ Casi un juego distinto, redibujado con gráficos de estilo pixelado y de pocas similitudes con la máquina original. El resultado en sí es bastante tontorrón.



ATARI 7800
■ Quizás sea injusto traer aquí este port, ya que no es más que un prototipo. Aún así, prometía, con grandes gráficos y un escenario bastante detallado. Una pena que no saliera.



GAME BOY
■ Una conversión asombrosamente fiel, teniendo en cuenta las limitaciones de hardware. Gráficos y sonido excelentes, pero no muy rápido. Un port estupendo.



SUPER NINTENDO
■ Un absoluto desastre: SNES debía haber sido capaz de sacar adelante una conversión algo más decente. Pero lo que tenemos es un juego de lucha torpe, lento e incontrolable.



MEGA DRIVE
■ Dennis Koble y Lee Actor hicieron un trabajo soberbio llevando este juego a Mega Drive. No hay escalado, pero todo lo demás está en orden, igual que en el original.



ATARI LYNX
■ Lynx era ideal para este juego, con su hardware muy capaz de ejecutar los efectos de escalado. No solo se juega como el original, sino que lo parece.

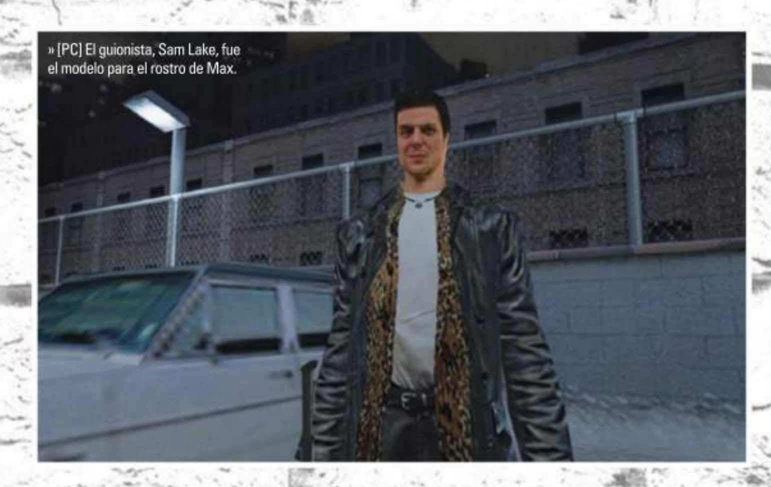
MAX PAYNE

Hicieron falta dos continentes para producir este pegatiros en tiempo-bala. En Retrogamer hemos conseguido hablar con Peter Hajba y Scott Miller sobre los trucos para crear el gran éxito de Remedy.

Max Payne pronuncia sus primeras palabras en un rascacielos en obras durante una ventisca neoyorquina: "Todos estaban muertos. El último tiro era el signo de exclamación que remataba todo lo que nos había llevado hasta aquí. Relajé el dedo del gatillo. Y entonces se acabó". Esta parodia de la verbosidad propia de la novela negra barata asentaba de un plumazo -de un abanico, más bien- la atmósfera de uno de los pegatiros más famosos. Un juego que popularizó el tiempo-bala, y se inspiraba en elementos tan dispares como el cine negro, la mitología nórdica, los cómics cafres de Frank Miller y Geoff Darrow y las pelis de acción hongkonesas. Todo para contar la historia de Max vengando a su familia, un Castigador pocho más duro que el pan del mes pasado: saludad al juego más macarra de 2001.

Pero eh, retrocedamos unos años, hasta 1996, cuando los nórdicos Remedy Entertainment sacaban a la venta su primer juego para MS-DOS: *Death Rally,* un juego de vehículos intentando convertirse en chatarra unos a otros que tuvo una buena acogida. Pero en Remedy aspiraban a más. "Samuli Syvähuoko, el director ejecutivo, me llamó para preguntarme si quería irme con ellos a hacer un juego nuevo", nos cuenta Peter Hajba, responsable de animación, efectos de partículas y texturas. "Yo estudiaba animación en una universidad dublinesa y tenía tres años por delante, pero acepté la oferta y me mudé a Espoo". El estudio finés era bastante humilde en sus comienzos: "la sede de Remedy estaba en el sótano de la casa de uno de los fundadores", explica Hajba. "Y de ahí nos fuimos a unas oficinas alquiladas. Poco a poco pasamos de grupo garajero a desarrolladores profesionales".

Remedy tenía un acuerdo comercial firmado con Apogee Software (que habían cambiado el nombre por entonces a 3DRealms). El fundador de Apogee, Scott Miller, recuerda los ambiciosos planes de Remedy: "tenían tres ideas para proyectos de juegos que querían presentarme, para ver si alguno parecía prometedor como juego completo. Uno era un juego de carreras 3D; otro uno de


» [PC] El guionista, Sam Lake, fue el modelo para el rostro de Max.



"En Remedy pasamos poco a poco de banda garajera a equipo de profesionales"
Peter Hajba

ETR espacial, un poco a lo *Homeworld*, si lo hubiésemos hecho. Y la idea final era un pegatiros isométrico al estilo de *Loaded*, que tenía por título *Dark Justice*. ¡Me sorprendió bastante que tuviesen la idea de producir los tres juegos al mismo tiempo!"

Miller, un desarrollador y editor veterano animó a Remedy a que se centrasen únicamente en el proyecto *Dark Justice*. "Todavía recuerdo la reunión que tuve con los principales ejecutivos de Remedy, que habían volado a Dallas desde Finlandia", rememora. "Yo les vendí la idea de crear una franquicia en torno a un personaje importante, con una historia atractiva, con una caracterización única y dándole al juego el nombre del protagonista como habíamos hecho con *Duke Nukem*. En esa primera reunión incluso les solté: 'Tíos, si tenemos éxito habrá una película basada en este personaje y su historia'. Y mira, al final terminó ocurriendo eso mismo".

Pero para obtener el éxito que había perfilado Miller, hacía falta un nombre poderoso. "Finalmente se me ocurrió Max", explica Miller. "Tenía un apellido,'Heat', y aunque sabíamos que

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Rockstar Games, Apogee Software
» **DESARROLLADOR:** Remedy Entertainment
» **LANZAMIENTO:** 2001
» **PLATAFORMA:** PC
» **GÉNERO:** Pegatiros *noir*.

» [PC] Las secuencias "de cómic" eran, en realidad, fotonovelas hechas con Photoshop.

AL MÁXIMO

Los mejores momentos de un pegatiros sembrado de corrupción, mal rollo y desvergüenza



A LO PAYNE

■ Llegas a casa después de un duro día de trabajo y te topas con el asesinato de tu mujer y tu hija, un "novia en el frigorífico" de manual. Querían hacer esto con el estilo cómic, pero fue una gran idea permitir que fuese jugable. Nada grita venganza como pulsar botones mientras matan a tu familia.



A LO HETEROPATRIARCAL

■ Porque en Finlandia en 2001 todavía no habían llegado los vídeos de Anita Sarkeesian en el Delorean, una de las pantallas nos hace toparnos con el gángster Rico Meurte, que se quita la fedora para que la prostituta Candy Dawn le haga cosis que los gamergaters ni se imaginan.



RAGNA ROCK

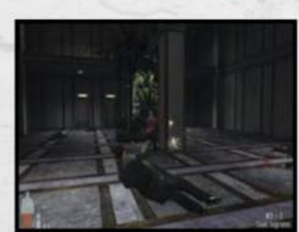
■ "Discotecón decorado a lo nórdico". Podría ser una pantalla de Vampire: Bloodlines, pero es uno de los niveles más chungos y desasosegantes de todo el juego. Entre sacrificios humanos y ocultismo, todo desemboca en un caótico tiroteo contra el pirado Jack Lupino.

> **"Estaba mirando esa lista de 30 ó 40 nombres y de repente, BOOM, me encuentro a Payne. Era perfecto."**
> Scott Miller



LAS PESADILLAS

■ Niveles laberínticos, claustrofóbicos, más propios de un survival horror que de un pegatiros policíaco. Las pesadillas de Max, acompañadas del incesante llanto de su hija muerta, son una obra maestra del dejarte mal cuerpo. Y eso que ahí no disparamos ni un sólo tiro.



AESIR CORP

■ El asalto final a la corporación malvada bebe, y mucho, de la secuencia del recibidor de Matrix. Vaya, que empieza exactamente ahí y se convierte en un no parar de enfrentamientos épicos que se vienen muy arriba, entre helicópteros contra poli y explosiones todo el rato.



YA SÉ KUNG FU

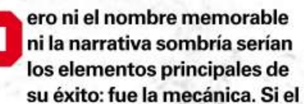
■ Razones para jugar en un PC: los mods. Uno de nuestros favoritos de la época era *Kung Fu Payne*, un intento de llevar al juego a lo que realmente quería ser: la adaptación no oficial de todo lo que molaba de la peli de los Wachowski. El mod cambia las balas por una panadería de puños.



» [PC] El problema de tener una única foto para cada cara, en su máximo esplendor.

▶ no era del todo perfecto, registramos el nombre 'Max Heat', como plan alternativo". Miller estima que ese proceso les costó unos 15.000 dólares, pero 3D Realms y Remedy querían algo perfecto. "Que llegó por fin con un correo electrónico de Remedy un mes después, más o menos. Le habían pedido a su equipo que sugiriesen los mejores apellidos posibles, y al mirar esa lista de unos 30 ó 40 nombres, BOOM, ahí estaba Payne. Fue uno de esos momentos de '¡hostia puta!', porque sabía que era perfecto".

Con el nombre decidido, el formato del juego cambio enseguida. "Dejamos la perspectiva cenital y cambiamos a una en tercera persona", señala Hajba. "Además, tanto el personaje como la historia se volvieron más definidos una vez que Sam Lake se unió a Remedy". Uno de los múltiples recursos narrativos que trajo consigo Lake fue el añadido de interludios con estilo de novela gráfica. Y, aunque centró la narrativa en un poderoso y turbulento relato de venganza, el desarrollo de la historia fue algo democrático. "Todo el mundo contribuyó con ideas", cuenta Hajba."Todos los personajes y tramas evolucionaron de forma orgánica; se cambiaron y desecharon detalles, otros apectos permanecieron y crecieron. En los primeros borradores de la historia, la droga Valkyr mutaba a la gente en monstruosidades. Pero abandonamos esa idea."



Pero ni el nombre memorable ni la narrativa sombría serían los elementos principales de su éxito: fue la mecánica. Si el mundo todavía recuerda a *Max Payne* es por su truco característico: el tiempo-bala. Aunque no fue el primer juego en meter cámara lenta durante los tiroteos, sí fue el que domesticó el sistema para hacerlo accesible al jugador. "Fue mi principal contribución al título", remarca Miller con orgullo. "Estaba de visita en Remedy y me estaban enseñando una característica muy guay que habían implantado: las muertes de enemigos a cámara lenta. Y entonces me asaltó la idea de que necesitábamos que esa tecnología no fuese únicamente una golosina visual, teníamos que hacerla parte integral de la mecánica. Mi insistencia en esa idea hizo que en Remedy se planteasen cómo hacerlo, y les sugerí mapear un botrón para que el jugador pudiese cambiar el mundo a tiempo-bala, con la excepción de Max, que podría seguir apuntando en tiempo real". Pero esa inclusión, nos revela Miller, fue la principal razón para que Payne no tuviese multijugador. "Lo mejor que se nos ocurrió fue que el efecto de tiempo-bala se limitase a unos 10 metros en torno al jugador, para que los jugadores fuera de esa burbuja siguiesen en tiempo normal. Pero es difícil hacer que sólo parte del juego vaya lenta, mientras que otra parte sigue moviéndose en tiempo real".

Sin embargo, la experien-



LO MEJOR DE REMEDY

DEATH RALLY
PLATAFORMA: PC
AÑO: 1996

ALAN WAKE (FOTO)
PLATAFORMAS: X360, PC
AÑO: 2010

AGENTS OF STORM
PLATAFORMA: IOS
AÑO: 2014



» [PC] Hajba se curró a mano casi todas las animaciones fijándose en películas y metraje casero.

cia para un jugador todavía era mejor por una característica decidida en una etapa anterior: rechazar el *hitscanning* que usaban todos los juegos de tiros. "*Hitscan* es una técnica que, por decirlo claro, implica que cuando disparas un arma, se dibuja una línea recta invisible entre el arma y el primer objeto que hay en su camino, ya sea un enemigo, una pared, etcétera", explica Miller. "Es decir, la bala se mueve instantáneamente a través del escenario, mientras que una bala real se mueve entre 900 y 1600 kilómetros por hora. Así que, para que *Max Payne* fuese más realista, le propuse a Remedy que no usasen el hitscan, sino un modelo en el que las balas viajasen a una velocidad más realista por el entorno".

Remedy cogió la mecánica de tiempo-bala y la expandió aún más añadiendo saltos pistola en ristre a lo John Woo que el jugador podía controlar. "Al principio, la zambullida de Max sólo se podía hacer en una sola dirección", explica Hajba. "Una vez que escogías hacia dónde te tirabas, no podías apuntar mucho, porque rotar al personaje de lado habría quedado muy extraño. Pero entonces nuestro grafista de texturas, Teemu Heinilehto, mandó un mail a todos con un 'no molaría qué...' en el que proponía que el jugador pudiese apuntar en cualquier dirección tras lanzarse, y que cambiásemos las animaciones para conseguirlo. Con lo que pasamos un buen rato trabajando en esa mecánica y el resultado fue una mezcla de ocho animaciones de zambullida. Arrójate en una dirección y gírate hacia donde quieras apuntar. No pudimos resolver bien lo de apuntar arriba y abajo durante la zambullida, pero poder girar 360 grados fue una mejora estupenda!".


» [GBA] El "port" de Game Boy Advance fue obra de Mobius Entertainment. Que luego serían Rockstar Leeds.


» [PC] La *killcam* de francotirador que emocionó a la gente de Rebellion y sus *Sniper Elite*.



» [PC] El modo New York Minute era una contrarreloj intensísima para superar los niveles sin poder respirar.

Dado lo limitado de los recursos, Hajba y sus compañeros tuvieron que explotar su imaginación para terminar el juego. "Las animaciones de los personajes son más o menos rotoscoping. Grabamos algo de vídeo con una cámara DV en un gimnasio, mientras nuestros amigos practicaban los saltos, las carreras y algunas caídas al morir. Cogí la cinta y utilicé un equipo abandonado de edición de vídeo para observar los movimientos fotograma a fotograma en una tele, y animaba los personajes a mano con lo que veía. Primero las posturas clave, y luego refinaba los detalles. Por entonces, la captura de movimientos no se usaba mucho, era complicada y carísima". Pero esas cintas no fueron las únicas fuentes de inspiración para Hajba. "Me di cuenta de que no tenía que depender de nuestro propio metraje, también podía ver pelis de acción de Hong Kong, y fijarme en cómo caían los especialistas, así que varias de las animaciones de muertes se basan, a mano, en esas pelis"


» [PC] Ay, la cara que ponía Max cada vez que moría. Ese rictus de Sam Lake.

Los movimientos no fue lo único que cogieron de fuentes externas. Para recrear Nueva York, parte del staff de Remedy viajó hasta allí y tomó fotos para usarlas como texturas de los escenarios. "Una de las tendencias en boga en la industria de los videojuegos de entonces era 'usar fotos para conseguir resultados más realistas'", señala Hajba. "Era más sencillo entonces, no teníamos *normal mapping* ni *bump mapping*; no tenías que tener en cuenta los problemas de iluminación. La luz y las sombras se cocinaban con mapas de color/difusión. Listo. Para obtener resultados perfectos tenías que seguir unas reglas muy estrictas de iluminación al sacar las fotos, pero la industria de la época todavía tenía ese aire casero, tecnología nivel garaje, contratar a tus amigos..."

Entre la falta de captura de movimientos y el escaso presupuesto, el estudio tuvo que administrar todos sus recursos incluso para crear los modelos de los personajes del juego.

O, como cuenta Hajba, "como decidimos usar fotos como texturas, necesitábamos fotografiar caras. Y la gente de Remedy eran los modelos fotográficos más disponibles. También la gente de las empresas vecinas y los amigos de los desarrolladores. Conseguí evitar ser el rostro de *Max Payne*, pero mi padre terminó metido en el juego, como uno de los gangsters de B.B. en la escena del parking".

Aunque tuvo que diversificarse, Hajba recuerda con cariño la experiencia. "Apreciaba la diversidad de tareas -cada día era diferente, y si me quedaba atascado en algo, podía cambiar a algo distinto". Al final tanto trabajo dio sus frutos. La combinación de acción, elegancia *noir*, y una narrativa alimentada por la desesperación de crear un jitazo, hizo que *Max Payne* vendiese más de cuatro millones de copias. Y que fuese una referencia en los juegos de acción, cuyos ecos todavía se dejan notar. "Teníamos muchas esperanzas", recuerda Hajba. "Pero a todos nos sorprendió que fuese semejante éxito. Además, ¡ese éxito implicaba que todavía teníamos trabajo!". *

LOS OTROS PAYNE

Más locura para Max

MAX PAYNE (GBA) 2003

■ Este port de *Max Payne* era muy bueno si tenemos en cuenta las limitaciones del hardware de Game Boy Advance. La acción era isométrica (como en el *Dark Justice* seminal), se mantenían las escenas de cómic -con voces y todo-, pero perdimos las pesadillas, las cinemáticas y la banda sonora. De todos modos, es capaz de satisfacer la curiosidad de cualquier fan de la acción.



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE 2003

■ Una historia de amor *noir* entre Mona y Max marcaba el eje de una de las mejores secuelas que podemos recordar. Más armas, más tiempo bala, graficazos para la época, y una narrativa que se dejaba de humor zurullo e intentaba redimir a Max. Para nada, evidentemente. Un pero: era cortísimo.



MAX PAYNE 3 2012

■ Rockstar Games se encargó del tercer *Max Payne*. Es diferente, es muy Rockstar. Viajamos a Brasil, y el tono noir se convierte en una peli mitad Michael Mann mitad Brian de Pama, con un Max barbudo en camiseta de tirantes o camisa hawaiana hecho una pena incapaz de hilar frases más largas que un tuit.



MAX PAYNE (PELI) 2008

■ Bueno, esto es un desastre estupendo en el que no se salva nada: los diálogos que avergonzarían al primer Max; un ritmo de tiempo-bala y una acción más estática que una viñeta; Mark Walhberg planteándose qué es peor, si *El Incidente* o esto; y alguien diciendo "¡me da igual que en el juego original no hubiese demonios, quiero demonios alados en mi película!". Menuda filfa.





Existe una saga de juegos en la larga carrera de Julian Gollop que vendió más que todos sus otros trabajos en 8 bits juntos y que fue fundamental para el desarrollo de Laser Squad y los X-COM. Nos ponemos a cubierto con nuestro arma láser en ristre para hablar con él sobre Rebelstar.

Nuestra historia de los *Rebelstar* no arranca con Julian Gollop, sino con dos hombres llamados Helmut Watson y Julian Fuller. En 1983, como tantos emprendedores de aquella época, Fuller y Watson fundaron una empresa dedicada al software, a la que llamaron Red Shift.

Red Shift nació con una idea en mente: explotar el hueco que sus creadores habían visto en el mecado de videojuegos. La estrategia. Mientra el mundo de los microordenadores se llenaba de pegayoyas, pegasaltos y matamatas émulos de los arcades recreativos, aquellos dos tipos osaron tirarse a lo cerebral. Se estrellaron, evidentemente.

Pero tuvieron un primer título bastante profético, *Apocalypse*, basado en un juego de tablero bastante popular por entonces. Sus rivales en el tema estrategia, MC Lothlorien, se dieron cuenta que necesitaban una línea de juegos arcades que ayudasen a financiar los riesgos de una línea puramente estratégica. Red Shift no tuvo la intuición, los fondos o la habilidad para hacer lo mismo. así que no pasaron de 1985. Su canto del cisne fueron dos títulos que servirían para lanzar la carrera de un tipo al que adoramos como a un dios: Julian Gollop. "Un amigo mío llevaba con Red Shift desde el principio", recuerda Gollop, "y todos estaban metidos en el mundillo de los wargames de Harlow. ¿Yo? Yo todavía estaba estudiando cuando todo esto empezó".

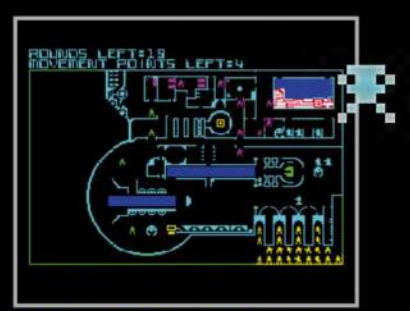
Como ya ha contado tantas veces, Gollop sí estaba metido muy a tope en el mundo de los wargames de tablero, gracias a títulos como *Sniper*, de SPI, o *Squad Leader*, de Avalon. "Más o menos por 1980", rememora, "jugábamos a títulos de encuentros de los de hexágonos y miniaturas. Mis amigos y yo jugábamos sobre todo a juegos de ci-fi en los que ▶


TAR

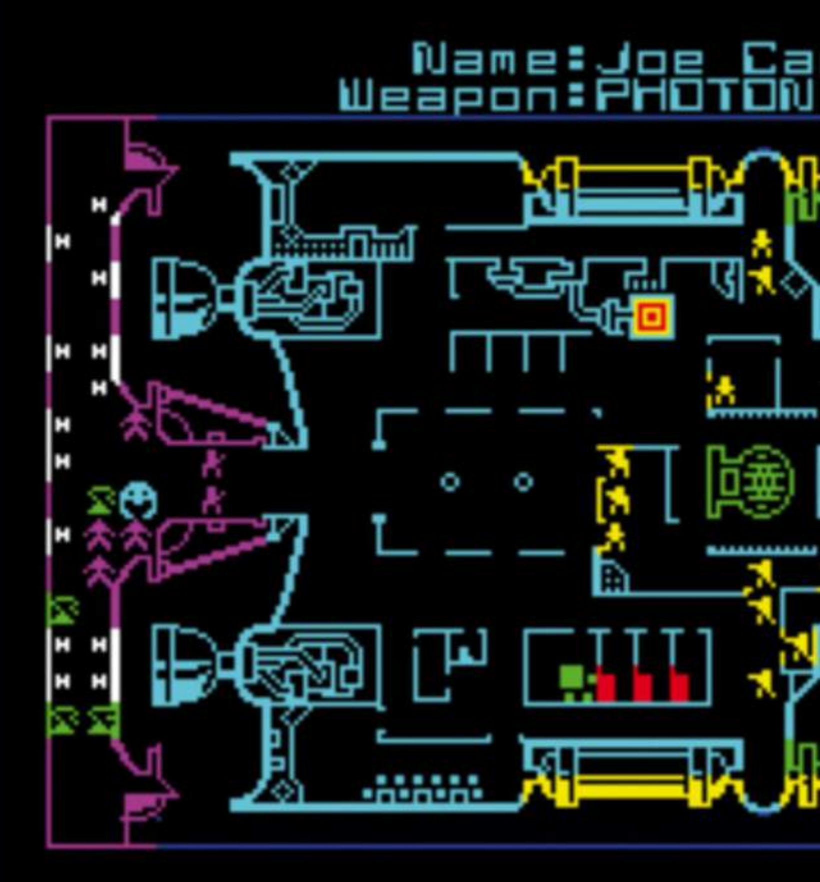


usábamos reglas modificadas". Por esa época, a Gollop también le llamó la atención un mundo más nuevo e igual de fascinante: el de los ordenadores. "Lo que yo quería hacer era implementar en ordenadores algo como lo que teníamos en los juegos de tablero. Así que se me ocurrió la idea de hacer un juego de combate para dos jugadores, a lo largo de tres escenarios y distintos períodos históricos, al que llamé *Combat Commander*". El primer escenario transcurría en el medievo, y los jugadores atacaban o defendían un castillo. El número dos sucedía durante la Segunda Guerra Mundial y, evidentemente, el número tres era un escenario de ciencia-ficción. "Pero la gente de Red Shift me dijo que los hiciese todos de ci-fi, y así lo hice. Pero la idea principal era la misma: un juego individual táctico, parecido a lo que jugaba yo en tablero". El salto





» [ZX Spectrum] El nivel Moonbase de *Raiders* fue la base del siguiente trabajo de Gollop.



» [ZX Spectrum] Misión cumplida, ahora solo queda mantener la posición.

"Muchos juegos de estrategia de entonces eran bastante sosos"

Julian Gollop

a mapas de ci-fi implicaba que había que cambiar el nombre del juego. Y así nació el universo *Rebelstar*.

***Rebelstar Raiders*, para ZX Spectrum, fue escrito en solitario, en BASIC y en cuatro meses durante el año** sabático que se cogió Gollop. Como muchos juegos similares de su época, diseñó los mapas primero en papel. "Tenía algo llamado 'pixel pad', un papel cuadriculado de formato cuadrado, basado en rejillas de píxeles de 8x8", explica. "Intenté hacer formas reconocibles. Por ejemplo, el mapa de la nave espacial tenía que parecerse a una". De una manera cruda y tosca, casi todas las mecánicas de sus juegos posteriores están presentes aquí. Unidades múltiples, Puntos de Acción, los combates... Todos presentes en ese siglo 25 de *Rebelstar Raiders*, una era de megacorporaciones sustituyendo a los gobiernos, dominada por la más poderosa de todas: Cooperativa Transgaláctica Red Shift. Esta superempresa creó un programa de robótica e IA que desembocó, sorpresa, en un ordenador chiflado que mató a todo el mundo menos a uno de los líderes de Red Shift. Ese superviviente, Joe Capricorn, se ha clonado a sí mismo y ahora lidera tres equipos de mercenarios y piratas contra la IA. El argumento per-fec-to para la época y para la vida.

Aparte de *Rebelstar Raiders*, Gollop hizo otro juego para Red Shift y Spectrum (*Nebula*) y todavía tuvo tiempo de diseñar dos juegos más de BBC Micro para una empresa destinada a la quiebra: *Timelords* e *Islandia*. Incluso en los tiempos semiamateur de 1984, los de Red Shift carecían del músculo



» [ZX Spectrum] El malvado ordenador central del segundo nivel de *Rebelstar Raiders*.

LOS EQUIPOS

Gollop cogió prestados los nombres de ciertas figuras, reales o de ficción, para nombrar a los personajes de *Rebelstar*. Sus estudios en ciencias políticas quedaron patentes en los saqueadores Billy Bragg y Leon Trotsky, que abandonaron el dogma marxista y se compraron dos armas láser. También destaca la presencia de Slarty Bartfast, una referencia al Slartibartfast de *La Guía del Autoestopista Intergaláctico*; o Jim DiGriz, más conocido como La Rata de Acero Inoxidable. En lo que se refiere a los soldados humanos, la imaginación de Gollop tuvo que secarse, porque a Tom, Bill, Fred y Harry tuvieron que defender la base lunar, aunque contaron con ayuda del mismísimo Sid Vicious de The Sex Pistols, y de un tipo llamado Stike Vomit. Pero volviendo a los saqueadores, sus dos personajes más importantes eran Leeder (sic) Krenon y Kurt Levine, que contaban con armas de fotones. Si sabías usarlos bien, la batalla de la base lunar podía ser coser y cantar.





Después de eso me puse a trabajar en *Rebelstar*". El objetivo de Gollop era mejorar los mapas y hacer un combate más contemporáneo. "Lo que de verdad quería era meter un mapa más grande y navegable [*Rebelstar Raiders* transcurría en una sola pantalla], que me permitiese meter personajes más grandes, y un sistema de tiroteos más sofisticado". Lo que implicaba que el juego tendría dos mapas: una representación simbólica del mapa principal y una pantalla con línea de vista, donde los personajes aparecían como masas circulares. La trama repetía un poco la de su predecesor: *Rebelstar* pretendía que sus Saqueadores destruyesen otra supercomputadora, ISAAC, una IA que había penetrado los sistemas de los Saqueadores. Sus oponentes eran una tropa de élite conocida como los Operativos.

"El mapa de línea de apuntado fue bastante innovador, porque

para posicionar adecuadamente sus títulos y, aunque *Rebelstar Raiders* se llevó buenas críticas, la lentitud de su mecánica y una interfaz nada amigable -algo que Gollop no se quitaría de encima ni con *XCOM*- no atrajo a tantos fans como era de esperar: los jugadores de Spectrum querían algo rápido y emocionante. Gollop tomó nota y, tras crear el popular juego de batallas de magos *Chaos: The Battle Of Wizards*, volvió a revisar su idea de dos jugadores en combate táctico y futurista.

"Empecé a desarrollar *Chaos* cuando Red Shift todavía existía", señala Gollop, "pero cuando terminé Red Shift ya no existía, así que el juego me lo publicó Games Workshop.

suponía una representación más precisa de a qué podías disparar y a qué no. No comprobaba de verdad tu línea de apuntado: el jugador tenía que evaluar cuidadosamente lo que *él* creía que podía hacer, con lo que intervenía un elemento de habilidad, no sólo de estrategia". Además de los dos mapas, Gollop tenía que intentar que *Rebelstar* fuese más accesible que su padre. Así que los confusos sistemas de control de *Rebelstar Raiders* desaparecieron y entró en juego un sistema circular de teclas para el movimiento y otras funciones con una cierta lógica: 'F' para 'fuego', 'I' para 'inventorio'... "Casi todos los juegos de estrategia de la época eran bastante bobos, la verdad", se ríe ▶



» [Amstrad] Esta versión de *Rebelstar* añadía atmósfera con un útil resumen de las misiones.


» [ZX Spectrum] ¿Qué mejor forma de desconectar de la guerra que cortando el césped de tu casa?



LO ESENCIAL DE GOLLOP

Siete juegos imprescindibles de Julian Gollop

REBELSTAR



Firebird desarrolló *Rebelstar* partiendo de la base de *Red Shift* y sumando el lustre de los procedimientos arcade. Atrás quedaron los modos confusos y el torpe sistema de disparo, que fueron sustituidos por un mapa de combate y un interfaz clara y accesible.

CHAOS



Chaos: The Battle Of Wizards se lanzó originalmente bajo el sello de Games Workshop pero no tuvo éxito porque la empresa abandonó el mercado tras su lanzamiento. Firebird lo relanzó y consiguió muchísima más audiencia a cambio.

REBELSTAR II: ALIEN ENCOUNTER



Aunque se basó en el motor del juego original, *Alien Encounter* hizo suficientes mejoras y cambios. Tenía mapas abarrotados y un estricto límite de tiempo que te impedían estar esperando al enemigo en las sombras.

LASER SQUAD



No hay discusión: este juego es el pináculo del combate por turnos en 8 bits. Tenía mecánicas de campo de visión, opciones para múltiples equipamientos y varias misiones. Sin la experiencia adquirida por Gollop en *Rebelstar*, este juego jamás habría existido.

LORDS OF CHAOS



A través de su propia compañía, Target Games, Gollop cogió otro de sus clásicos y lo actualizó y mejoró. Con batallas de hasta cuatro magos a la vez, los jugadores podían escoger sus hechizos por anticipado y el apartado gráfico tomó mucho del estilo de *Laser Squad*.

UFO: ENEMY UNKNOWN



Conocido como *X-COM: UFO Defense* en EEUU, Julian Gollop y su hermano programaron *Enemy Unknown* entero para PC. El juego se dividía en dos secciones: una visión planetaria desde la que se se interceptaban OVNIs y luego los combates en tierra.

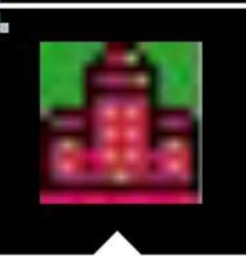
CHAOS REBORN



Actualmente, esta nueva actualización del clásico de Gollop está a punto de ser lanzada. No hay duda de que la mezcla de la jugabilidad clásica de *Chaos* y de los avances del videojuego de hoy, como el multijuador online, puede dar buen resultado.

¿DE QUIÉN ES EL TURNO?

Amor por el combate por turnos



SPACE CRUSADE 1992

Este juego no solo compartía ambientación sino también consola de origen con *Rebelstar*. *Space Crusade* estaba basado en un juego de tablero. En cada nivel, te infiltrabas en una nave y acababas con sus ocupantes.



FINAL FANTASY TACTICS 1997

Este juego fue un movimiento valiente de Squaresoft. Combinaba combates tácticos con el RPG, arriesgándose a ser odiado por ambas partes. La apuesta valió la pena.



FAMICOM WARS 1988

Producido por Gunpei Yokoi, *Famicom Wars* enfrenta a facciones coloristas en una batalla por reconquistar las posiciones que el enemigo ha adquirido en nuestras ciudades.





ADVANCE WARS (2001)

En 2001, la saga japonesa *Wars* por fin llegó a Occidente de la mano de su juego para GBA, y fue el principio de una larga y propicia relación relación de amor del género con las portátiles de Nintendo.



COMMANDOS: TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS (1998)

El éxito de los RTS a mediados de los noventa llevó al género a nuevos estándares. *Commandos* fue un exitazo por sus gráficos y porque los turnos iban ocurriendo casi en tiempo real.







FALLOUT TACTICS (2001)

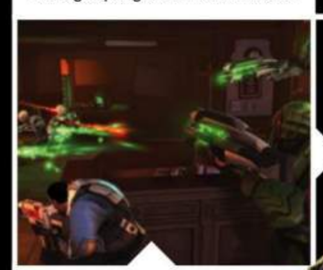
Después de que *Fallout* y su secuela hicieran popular a la saga, *Fallout Tactics* simplificó muchos de los elementos de RPG de sus antecesores para centrarse más en el combate. No fue algo que gustara a casi nadie.



FIRE EMBLEM (2003)

Siguiendo el camino de *Advance Wars*, *Fire Emblem* fue el primer título de la saga en llegar a Occidente, aunque algunos de sus personajes ya los conocíamos por *Super Smash Bros. Melee*.









CALL OF CTHULHU: THE WASTED LAND (2012)

Gracias a su original ambientación (Primera Guera Mundial) y su toque sobrenatural, *Wasted Land* hizo que muchos jugadores de móviles se introdujeran en el género de los combates tácticos.

XCOM: ENEMY UNKNOWN (2012)

Este reboot de la clásica saga de PC fue recibido con grandes alabanzas por todo el mundo. Una vez más, había que luchar por el mundo contra una invasión alienígena de gran escala.

XENONAUTS (2014)

Aunque toma mucho de la saga original de Gollop, *UFO: Enemy Unknown*, también se parece mucho a *Rebelstar*. El jugador debe luchar contra una amenaza alien tomando el control de soldados en vista isométrica.



Gollop, "con lo que pensé que si metía buenos elementos tanto de arcade como de estrategia el juego tendría mucho más éxito".

Gollop empezó a trabajar en *Rebelstar* durante las vacaciones de verano de su primer año universitario, en 1985. "Recuerdo vivamente corregir el código a mano, que había sacado con la impresora del Spectrum mientras veía el festival Live Aid". Como por entonces ya había aprendido código máquina, la programación fue sencilla al principio, sobre todo porque ya tenía experiencia con un juego parecido. Pero el joven programador se encontró con escollos: "Me preocupaba el sistema de scroll del mapa, porque necesitaba que fuese rápido. Parpadeaba un poco, pero más o menos funcionaba. Así que se me ocurrió la idea de que el mapa se moviese cuando llevabas el cursor a los bordes de la pantalla y eso funcionó bastante mejor". Gollop recurrió otra vez al papel de cuadrícula para diseñar el mapa, aunque esta vez fue más laborioso. "Escribí un pequeño editor de mapas y, tras diseñar el mapa en papel, empleé el editor para gestionar su programación. Tengo una impresión en alguna parte de todas las pantallas, pegadas en papel".

"Me pasé dos semanas en mi cuarto trabajando la IA de Rebelstar"
Julian Gollop

Gollop añadió objetos recolectables al escenario (vales de café, cortacéspedes...) que no tenían ninguna relevancia para la mecánica. "Eran tonterías que iba metiendo y que no eran para nada parte del juego, sobre todo si estabas enfrentándote al enemigo. Pero te podías marcar desafíos propios: comprar café para todos tus soldados, ganar la batalla al mismo tiempo que cortabas el césped. La matemática del juego funcionaba con porcentajes, como en el original. Había distintos valores, con lo que los disparos rápidos tendrían un coste en Puntos de Acción proporcional al total de Puntos de Acción de cada personajes. Todo determinado por datos que había creado yo, más o menos". Entre el mapa de mayor tamaño que permitía más y mejores gráficos y el sistema, Gollop sentía que sus Saqueadores se iban a comer el mundo.

Aquel Gollop estudiante llevó su juego a Telecomsoft, más que nada porque sus oficinas eran las que más cerca estaban de su residencia universitaria, a diez minutos andando. "Vivía en Tottenham Court Road y las oficinas estaban en New Oxford Street. Les mostré *Rebelstar*, pero por entonces sólo era para dos jugadores y en Telecomsoft me dijeron que tenía que tener un modo para un jugador". El argumento del editor era simple: la mayor parte de los jugadores de Spectrum jugaban solos. Sí, había juegos para dos jugadores, pero apenas vendían una fracción de lo que cualquier juego para un jugador. "No tenía en mente un modo para un jugador porque pensaba que era algo muy difícil de crear", confiesa Gollop. "Me pasé dos semanas encerrado en mi cuarto trabajando en la IA".

Ah, la IA, esa parte de los videojuegos que incluso los juegos actuales tienen problemas para manejar correctamente. "Había pensado en dar dos o tres bytes de memoria a la IA, y tenía que quedarme espacio ahí para meter una tabla que almacenase la detección de rutas. No había mucho sitio para una inteligencia de verdad". Cuando terminó, Gollop se dio cuenta de que había agujeros como camiones en las rutinas de lógica y movimiento, así que para que el jugador solitario tuviese un desafío, se dedicó a mejorar a los Operativos. Ya no eran humanos de élite, sino un ejército de robots que podían cargarse a un Saqueador con un sólo disparo láser. "La verdad es que los robots también indicaban mejor que te enfrentabas a una IA malvada, y me permitía justificar que tuviesen más potencia de fuego que los humanos para suplir el hecho de que eran estúpidos". El defecto más explotado por los jugadores era una táctica en la que un equipo atacaba el extremo sur de la base lunar y todos los robots iban en masa a por ellos. Con lo que el resto de Saqueadores podían atacar a Isaac sin mayor problema. Aunque, para el tiempo y la cantidad de memoria que tuvo Gollop para meter un modo para un jugador, fue una verdadera hazaña. Pero en lo que destaca de verdad *Rebelstar* es en su modo para dos jugadores, una de las mejores opciones para pasar una tarde con un colega.

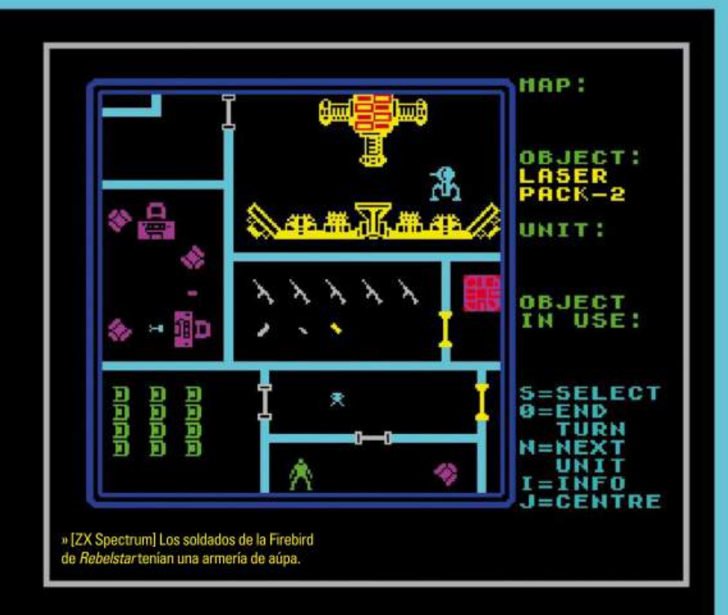
A Telecomsoft le gustó el resultado y metió el juego en su gama budget de dos libras. "Yo esperaba que lo metiesen en su línea Silverbird de juegos a tres libras", suspira Gollop, "pero estaba claro que no pensaban que fuese tan bueno. Aún así, vendió muy bien: mi primer cheque de ventas fue de 6.000 libras, lo que quiere decir que vendió al menos 60.000



» [Amstrad] Gollop también programó un port para Amstrad de *Rebelstar*.

» [ZX Spectrum] Las cápsulas de reparación mejoraban mucho a la defensa de los robots.

» [ZX Spectrum] Tu objetivo último en *Rebelstar* – el potentísimo superordenador ISAAC.



» [ZX Spectrum] Los soldados de la Firebird de *Rebelstar* tenían una armería de aúpa.





» [ZX Spectrum] Gollop mejoró la IA en *Rebelstar II*, pues los aliens se cubrían y disparaban cuando peor te venía.

copias en los dos primeros meses, algo que estaba muy bien para los juegos de época, sobre todo los que sólo salían en una plataforma". La insistencia de Telecomsoft en un mundo para un jugador había dado resultado, aunque Gollop todavía se arrepiente de que la presión no le dejase mejorar la IA. "La hice demasiado rápido, y habría sido mucho mejor si hubiese pensado en ella desde el principio. Pero en Telecomsoft tenían razón: hizo que el juego vendiese mucho más. Lo que pasó es que yo no creía que pudiese hacerlo bien al principio, y luego no tuve tiempo de hacerlo mejor".

Tras el lanzamiento Gollop hizo un port de *Chaos* para Amstrad, distribuido por Telecomsoft, que también vendió mucho en su línea budget. Comparado con el resto de juegos budget, sus títulos ofrecían un valor increíble para el precio que costaban al público. "Tras el éxito de *Rebelstar* en Telecomsoft estaban más dispuesto a publicar cualquier cosa que tuviese que ofrecerles. Y no estoy seguro de quién sugirió un *Rebelstar II*, puede que fuese yo. Vi que la secuela era una buena forma de hacer más dinero para financiar mi próximo título grande como diseñador: *Laser Squad*." El éxito de *Rebelstar* había convencido a Gollop de que había futuro en los videojuegos y dejó la carrera universitaria. "Lo primero que hice fue pedir trabajo en Virgin Games, no recuerdo si como grafista o programador, porque el papel de diseñador de juegos todavía no existía. Me entrevistaron, pero no conseguí el trabajo. Y entonces un amigo, Ian Terry, me propuso la idea de crear una empresa juntos para sacar juegos". Gollop accedió y fundaron Target Games. Su primer gran lanzamiento iba a ser *Laser Squad*, pero Gollop tenía que pedirle un favor a Terry: que le ayudase a completar *Rebelstar II: Alien Encounter*.

Tras aprender de los errores de *Rebelstar*, Gollop quiso crear una experiencia para un jugador mucho más firme. Su primera decisión fue denegar a los Saqueadores la posibilidad de acampar para atacar al enemigo cuando les conviniese. "El juego necesitaba algo para impedir que el jugador toreara las

EL LÉXICO DE REBELSTAR

GUÍA PARA NOVATOS

ACTION POINTS – Los puntos de cada unidad, que se ve afectado por salud, moral y cansancio.

AIMED SHOT – Un disparo preciso que gasta muchos Action Points.

CONSTITUTION – También conocida como puntos de daño.

DEFENCE LASER – Hay tres de estos láseres en la base lunar de *Rebelstar*. Si los destruyes, podrás pedir refuerzos.

FIRE MODE – El segundo mapa de *Rebelstar* convierte a todos los personajes en blancos fáciles.

MORALE – La moral de cada unidad se viene abajo si pierdes muchos soldados en una misma batalla.

LAWNMOWER – Lo que viene siendo un cortacésped.

OPPORTUNITY FIRE – Un disparo de precisión que te reservas para herir a los enemigos en su propio turno, si es que alguno se cruza por delante de ti.

SNAPSHOT – Un disparo que gasta menos Action Points pero que también tiene menos probabilidades de alcanzar a su objetivo.

WEAPON SKILL – Un multiplicador que ayuda a determinar las posibilidades de acertar un disparo.

tácticas de la IA", admite Gollop, "así que añadí la presión del tiempo. Tenías que calcular los riesgos si querías vencer." *Rebelstar II* introdujo una nueva misión, más enemigos y algunos rostros familiares junto con los límites de tiempo. Tras sufrir una invasión, los Saqueadores de Rebelstar decidieron llevar la guerra al planeta de sus enemigos. Aterrizan tras metros de maleza, de modo que tienen que abrirse paso en entorno hostil hasta llegar a la base enemiga. Una vez allí, deben acabar con un enemigo muy particular: la reina alien que pone los huevos que luego se convierten en soldados. Estos huevos son clave en todo el conflicto y es vital robar varios de ellos para hacer estudios y desarrollar métodos de combate para futuros conflictos.



» [GBA] Uno de los interiores de *Rebelstar: Tactical Command.*


» [GBA] Esas calaveras no pueden significar nada bueno


» [GBA] *Rebelstar: Tactical Command* tenía nuevas armas, como explosivos

Por si la trama de *Rebelstar II* no dejaba claras las influencias de Gollop, la carátula no dejaba lugar a dudas al mostrar a un soldado alienígena de clara apariencia 'gigeresca' sobre un montón de huevos. "*Aliens* era mi película favorita por entonces," admite Gollop, "y este fue mi homenaje. El juego tenía algo de historia detrás, pues tenías que robar huevos, llevarlos a tu nave y escapar del planeta, todo esto en un número de turnos concreto." *Rebelstar II* utilizó casi el mismo código que el juego original, pero con mucha variaciones hechas por Gollop e Ian Paul Terry. El añadido de un contador de puntos añadía cierta tensión, pues ganabas más puntos cuantos más huevos hubieras rescatado tras una pantalla, aunque los aliens los ganaban por cada humano asesinado. Y ahora, en lugar de tener objetivos simulados como cortar el césped, los jugadores podían intentar acabar el juego sin perder a ningún personaje o robando todos los huevos para ganar puntos.

Pese a estar mejor diseñado y ser más duro, *Rebelstar II* no tuvo tanto éxito como el original debido más que nada al declive de Spectrum. "Me gustaba *Rebelstar II*", dice Gollop "porque tenía un combate asimétrico y había marines matando aliens monstruosos. Pero estábamos pensando en *Laser Squad* mientras lo hacíamos. Sabíamos que el sistema de visión de campo y los enemigos ocultos eran algo que lo hacían mejor que los juegos de tablero, y ese era nuestro objetivo con el siguiente juego. Creo que eso fue un factor importante, el más grande de todos, porque *Rebelstar II* fue concebido como un juego entremedias." *Laser Squad* demostró ser un paso adelante respecto a *Rebelstar* gracias a sus enemigos ocultos, las opciones de equipamiento y los escenarios múltiples. Gollop nunca concibió una tercera parte para la saga *Rebelstar*, bueno, hasta que se le presentó la oportunidad allá por el año 2004.

> "Rebelstar II fue concebido como un juego entremedias"
> Julian Gollop

"Mi hermano Nick y yo nos reunimos con Namco, que quería establecer un estudio en Reino Unido. Les intentamos convencer de hacer un remake de *X-COM*, algo que declinaron, pero en la reunión, el tipo encargado de la publicación en GBA nos dijo que tenía un hueco libre para un juego." Julian sugirió entonces actualizar la serie *Rebelstar* con el subtítulo *Tactical Command*. Al no tener experiencia en la portátil de Nintendo, fue todo un reto, especialmente porque Namco insistía en tenerlo hecho en ocho meses. En términos jugables, *Tactical Command* era un amalgama de los trabajos anteriores de Gollop. Usaba el refinado sistema de combate y las opciones de equipamiento de *Laser Squad* junto con el estilo gráfico de los *X-COM*. El jugador tenía una vez más el control sobre un escuadrón de seis jugadores que debían repeler una invasión alienígena. Los Action Points, los combates por turnos, los tiros críticos y las coberturas eran parte fundamental del conjunto mientras que elementos como la experiencia y la subida de niveles añadían una nueva capa de complejidad a la saga. Tras su lanzamiento, Gollop propuso hacer una secuela para la nueva Nintendo DS, con Gez Frey, artista conceptual de los originales, aportando su trabajo para su proposición. Por desgracia, en Namco lo veían más como un juego de PSP. "No teníamos confianza suficiente para hacer eso por nuestra cuenta", comenta Gollop.



» [GBA] Como en todos los *Rebelstar*, cubrirse con cabeza era fundamental en su versión de GBA.

A día de hoy, pese a sus pocos fans en comparación con *Chaos* o *X-Com*, Gollop considera el primer *Rebelstar* como una de las piezas fundamentales de su desarrollo como programador. "Fue un gran paso para mi porque fue muy popular y porque fue el segundo juego en el que hice la IA – había algo de IA en *Chaos*. Me inspiró para creer que podía hacer muchas más cosas, y por eso llegué a hacer también *Laser Squad*. En cierto modo, *Rebelstar* es un juego más fácil de jugar, con más accesibilidad y usabilidad. La simplicidad de los controles y el elemento de habilidad en el apuntado molaban. Era simple, pero funcionaba bien." ★



Twisted Metal

¿Qué pasa cuando pegas un lanzacohetes al capó de un coche? Pues uno de los clásicos de culto de PlayStation, claro está. Hemos revisitado esta prolífica aunque perdida saga con sus creadores, David Jaffe y Michael Riccio.

» David Jaffe

» Michael Riccio

Atascarse es el camino más rápido a la furia. No tenemos datos empíricos para confirmarlo, pero es así. Algo tan tonto como tener que esperar dentro de un coche durante un atasco nos pone a todos como una moto, y no importa que seas un chaval con el carné recién sacado o un abuelete con años de experiencia a tus espaldas: ir lento dentro de una máquina diseñada para ir rápido nos enfada. Con esto presente, no debería sorprendernos que una franquicia como *Twisted Metal*, que trata tan bien trata el caos vehicular, tenga su origen en un atasco de tráfico.

"Mike Giam, Allan Becker y yo habíamos salido de Sony Imagesoft para Evans & Sutherland, que eran los pioneros de los gráficos 3D en tiempo real," arranca David Jaffe, cocreador de la saga *Twisted Metal*. La compañía era conocida por su producción de simulaciones militares, pero había empezado a ser



"PRIMERO DE TWISTED METAL"

■ Cada *Twisted Metal* gira entorno a un torneo de combates en coche en el que diferentes pilotos se destruyen entre sí con ametralladoras, lanzacohetes y toda clase de armas especiales hasta que solo queda uno. El misterioso y poderoso Calypso, que es el organizador, concede al ganador un deseo.



» [PlayStation] El *Twisted Metal* original se desarrollaba en L.A., todo un guiño a la génesis del juego.

“Yo estaba deseserado, ya sabes, en plan, ‘pero qué c***, ¡estoy acabado antes de empezar!’ ”

David Jaffe

examinada por desarrolladores de videojuegos por su experiencia con gráficos 3D. “Nunca habíamos visto juegos y entornos interactivos como esos, así que en nuestra cabeza estábamos nadando en una piscina de oportunidades. Al volver, de camino al LAX, en medio del atasco, empecé a pensar en coches con lanzacohetes, una fantasía normal cuando estás en un atasco y creciste de niño las películas de *Mad Max*…”

La aventura posapocalíptica de Mel Gibson fue una de las diversas influencias que Jaffe y su grupo tuvieron en cuenta. “Nos inspiramos tanto en las persecuciones de pelis de acción como en juegos como el *Car Wars* de Steve Jackson Games y otras cosas como *Autoduel*”. Convertir esto un juego tampoco no les pareció difícil. “Mezcla eso con las sensibilidades temáticas y jugables de *Mortal Kombat*, que nos encantaba por entonces, y el modo batalla de *Mario Kart*, que fue otra influencia.” Este primer concepto seriviría de fórmula *Twisted Metal*, en el que conducías por entornos 3D y volabas conductores por los aires para ser el último en pie y poder pedir un deseo al enigmático Calypso, el responsable del torneo. Los deseos solían acabar mal para los que los pedían, eso sí.

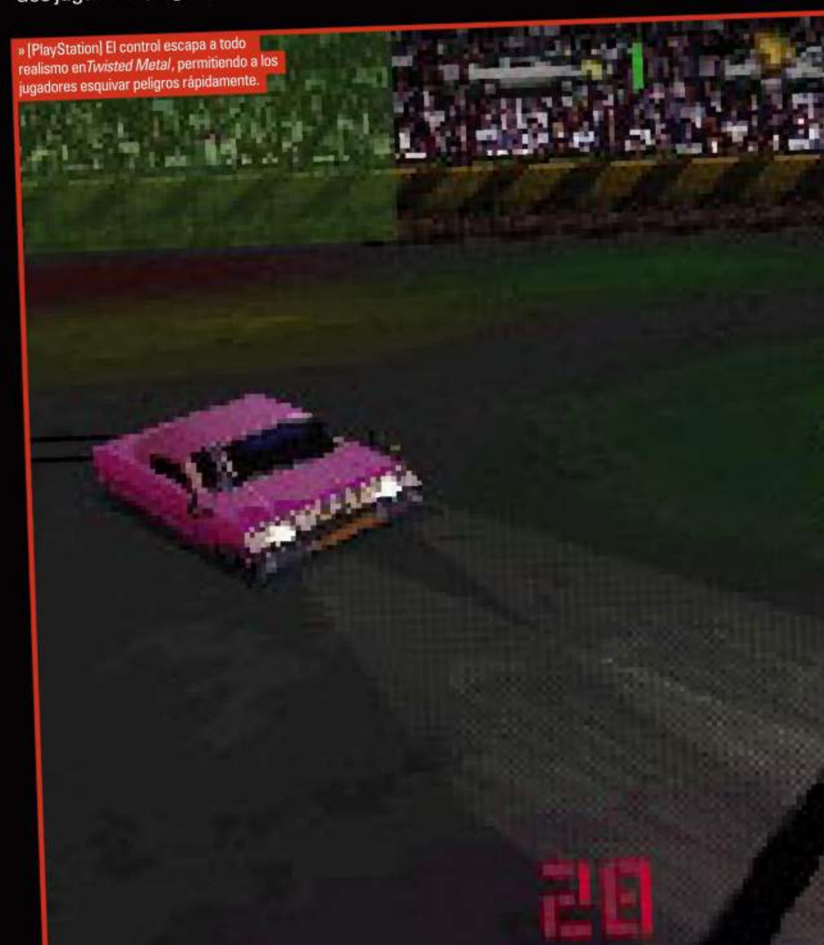
Twisted Metal no era el único que juego que SingleTrac andaba desarrollando por entonces para Sony, pues *Warhawk* también estaba por ahí. “Había dos equipos separados, pero había mucha influencia mutua”, comenta Jaffe. “Compartíamos efectos, sonidos y pegotes completos de código. Warthog en *Twisted Metal* lanzaba un enjambre de misiles que son exactamente los mismos que se veían en *Warhawk*.” Sin embargo, a medida que el desarrollo avanzaba, parecía que *Twisted Metal* estaba destinado a ser un fracaso. “*Warhawk* fue la niña bonita durante mucho tiempo. Hicimos un test de grupos y todos adoraron *Warhawk* a la vez que pensaron que *Twisted Metal* era una absoluta mierda, y yo estaba en plan ‘ya está, mi carrera se ha acabado’” Los jugadores no eran los únicos que no se preocuparon por el juego, como recuerda el desarrollador. “Recuerdo que cuando los de Marketing vinieron a verlo y se lo mostramos, no podrían haberle hecho menos caso a *Twisted Metal*, pero cuando vieron *Warhawk*, todos se pusieron en plan ‘oh, dios, esto es genial’ y yo estaba desesperado, ya sabes, en plan, ‘pero qué coño, ¡estoy acabado antes de haber empezar!’”

Pese a los miedos previos al lanzamiento, *Twisted Metal* fue un éxito de crítica y de ventas. *Electronic Gaming Monthly* lo coronó GOTY de 1995, una gran muestra de apoyo que capeó a otras cuantos análisis que lo alabaron, pero mostraron también bastantes dudas. Por aquel entonces, la nota media del juego era de un 70, más o menos, y aunque la mayoría alababa la variedad y originalidad de los vehículos, muchos apuntaron a que su control era algo torpe y que su modo historia se podía completar en unas poquitas horas. Aún así, *Twisted Metal* se convirtió en un habitual de los dormitorios de universidad de Estados Unidos y recaudó más de 28 millones de dólares en beneficios, una cifra fantástica si tenemos en cuenta que costó unos 850.000$.

Antes siquiera de saber esto, el equipo ya estaba pensando en un nuevo proyecto, aunque Jaffe recuerda que no pensaron en una secuela directamente. “Sabíamos que queríamos trabajar de nuevo con SingleTrac porque habíamos tenido una muy buena relación y porque era un gran estudio, pero no estábamos seguros de si *Twisted Metal* iba a estar estancado porque las físicas eran algo locas y los controles muy poco comprensibles.” Para resolver estos problemas, el equipo investigó varias ideas para abandonar los vehículos traducionales. “Tuvimos una Nueva York inundada con la Estatua de la Libertad y hover-taxis para moverse. La razón por la que hicimos esto era para que se pudiera derrapar, una mecánica que por entonces se entendía bastante bien. También pensamos en hacerlos insectos, de modo que íbamos a hacer un juego de pelea de insectos para hacerlo más lento. Obviamente, en cuanto [*Twisted Metal*] fue un éxito y tuvo muchos fans, al menos en EEUU, tiramos todo eso por la ventana.”

Twisted Metal 2: World Tour fue la secuela e implementó las típicas mejorsa visuales y pantallas más grandes, aunque esta vez se centraban en varias ciudades del mundo y tenían más miga. Los niveles eran más interactivos y con muchos secretos. También se introdujo un modo cooperativo para dos jugadores, algo que mejoraba aún más un excelente

» [PlayStation] El control escapa a todo realismo en *Twisted Metal*, permitiendo a los jugadores esquivar peligros rápidamente.





LOCOS DEL ASFALTO

Estos son algunos de los luchadores más memorables que han aparecido en los retorcidos torneos de Twisted Metal

MR GRIMM

■ Con todas las muertes inherentes a los torneos de *Twisted Metal*, es natural que la parca esté interesada personalmente. Su trabajo ya no es llevar las almas de los muertos a su destino y ahora se dedica a devorarlas. Este hambre insaciable es lo que ahora dicta los deseos de Mr Grimm.

AXEL

■ El padre de Axel lo forzó a estar pegado a un aparato de dos ruedas durante más de 20 años. El deseo de Axel es ser libre, pero lo consigue a costa de perder sus dos brazos, motivo por el cual vuelve una y otra vez al torneo, cada vez más trastornado y unido a la máquina.

NEEDLES KANE

■ El conductor del Sweet Tooth es el rostro de *Twisted Metal* y aparece en todos los juegos de la saga con su máscara y su cabeza en llamas. La historia del juego suele girar en torno a este asesino psicótico y a menudo se deja caer que el torneo es todo un producto de su mente y que es el Calypso. Su deseo cambia con cada nuevo juego.

CARL ROBERTS

■ Al final del primer juego, el piloto del Outlaw, el sargento Carl Roberts, intenta alejar a las gentes de Los Angeles de la destrucción de *Twisted Metal* y desea vivir un mundo sin el torneo, y por eso es enviado al espacio exterior. Su hermana Jamie Roberts lo rescata a tiempo y está decidido a acabar con Calypso de una vez por todas.

KRISTA SPARKS

■ Mintió sobre su edad para entrar en el torneo de *Twisted Metal* y su único deseo es conocer Calypso, el padre que pensaba muerto. Si la conductora del Grasshopper gana el torneo y desea eso, lo que se revela es algo realmente explosivo.

MARCUS KANE

■ El piloto de la Roadkill lleva años viviendo en la calla. Como buen paranoico, piensa que el mundo de *Twisted Metal* no es real y desea volver a su vida normal. Dado semejatnte apellido, sospechamos que no sabe realmente quién es en realidad.

multijugador competitivo. Sin embargo, el principal cambio en la manera de jugar fueron los movimientos avanzados, que añadían profundidad al juego al permitir activar defensas o movimientos secundarios en cualquier momento al hacer combinaciones de botones.

Twisted Metal 2: World Tour, que se lanzó en 1996, representó uno de los momentos álgidos de la saga. Además de volver a ser un éxito de ventas en EEUU, el juego fue adorado por la crítica internacional y consiguió notas mucho mayores en general. David Jaffe también considera esta entrega como una de las mejores a nivel de jugabilidad, asegurando que "de todos los juegos en los que he trabajado, es el único que puedo retomar y que vuelve a engancharme de golpe con cada pequeño momento." Sin embargo, las ventas fuera de Estados Unidos fueron bajas, por lo que el resto de lanzamientos serían exclusivos de esta región.

Tras *Twisted Metal 2: World Tour*, el equipo creativo original tras la serie se deshizo y el desarrollo lo heredó 989 Studios, un estudio interno de Sony. David Jaffe siguió en Sony, pero se dedicó a otras cosas, mientras que SingleTrac y Sony dejaron de colaborar porque el estudio no se sentía justamente recompensado dado el éxito de la saga, llevándose creativos ▶

» [PlayStation] Los FMV de los finales de *Twisted Metal* resultaron ofensivos a algunos desarrolladores y se eliminaron

» [PlayStation] Sacar la secuela de Los Angeles permitía hacer entornos algo más diversos

clave como Scott Campbell y Kellan Hatch. El programador Michael Riccio, que ahora trabaja junto con David Jaffe en The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency, fue parte del equipo de *Twisted Metal* en 989 Studios.

El cambio de desarrollador propició una aproximación fresca a la saga. "Era un motor completamente nuevo, sin código compartido entre *Twisted Metal 2: World Tour* y *Twisted Metal III*," explica Riccio. Una de las características más promocionadas del nuevo software era su motor *TruPhysics*, que habían recibido de otro juego de PlayStation. "El jefe de desarrollo, Jim Buck, había trabajado en *Rally Cross* y tenía una simulación de físicas de vehículo. Eran fundamentalmente físicas de gelatina, un cubo con vértices conectados mediante muelles, algo que ahora resulta anticuado, pero que entonces fue una innovación. Se llevaron muchas cosas del motor *Rally Cross* al de *Twisted Metal III*. Se modificó mucho, pero las físicas eran las mismas, lo que resulto controvertido para los jugadores. Esperaban las mismas sensaciones de *Twisted Metal* y *Twisted Metal 2*, pero el juego era fundamentalmente diferente."

Ese no fue el único cambio. *Twisted Metal III* introdujo un modo para cuatro jugadores que fue muy bien recibido, pero el resto de novedades no gustaron tanto. "No contábamos con el enfermizo y retorcido David Jaffe, de modo que el tono era algo más tranquilo," explica Riccio, pues el tono cómico del juego suplantó bastante al tono oscuro de sus predecesores, sobre todo con personajes como Granny Dread y Damien Coles. El juego también contó con una banda sonora de temas licenciados, atrayendo a figuras del metal industrial como Rob Zombie o Pitchshifter.

Twisted Metal III tuvo una mala recepción por parte de la crítica, allá por octubre de 1998. La banda sonora gustó mucho, pero los gráficos no convencieron a todo el mundo, el diseño de niveles era algo pobre y el nuevo modelo de físicas era un detrimento para el juego debido a la cantidad de veces que los coches terminaban volcando. La mayoría de las críticas sugerían jugar a clones como *Vigilante 8* y *Rogue Trip*, aunque aún así *Twisted Metal III* vendió bastante bien.

Twisted Metal 4 se desarrolló bajo un calendario muy duro. "Teníamos un año, pero la realidad fue de horarios normales en los primeros seis meses y otros seis de horas extras, incluidos los fines de semana. Fue brutal." Esta planificación tan dura afectó al equipo, claro. "No puedo decir que nos cayéramos bien entre nosotros tras acabarlo", bromea Riccio, "Pero nos tomamos cuatro meses libres al final, así que mereció la pena en



EN EL DESGUACE

Estos conceptos de Twisted Metal fueron desmontados antes de llegar siquiera a las tiendas...

Durante años, se ha hablado mucho sobre aspectos de varios proyectos deshechados de *Twisted Metal*. El primero de ellos es *Twisted Metal: Harbor City*, una secuela para PlayStation 2 de *Twisted Metal: Black* que se empezó en 2003. Aunque el juego se deshechó, cuatro pantallas y un nuevo personaje, Severed Sam, ya estaban acabados, y los restos del juego llegaron a *Twisted Metal Head-On: Extra Twisted Edition* como *Twisted Metal Lost*. Este estaba acompañado de una historia sobre cómo el juego había sido abandonado tras la muerte de seis miembros clave, algo que luego era falso. Otros conceptos abandonados estaban pensados para PlayStation 3. El primero era *Twisted Metal: Apocalypse*, un juego con algunos diseños publicados, como uno de Needles Kane con máscara de gas. Era algo que no iba con Scott Campbell, codirector del juego y poco fan de lo posapocalíptico. También se trabajó con algo más urbano y con los protagonistas como pandilleros. Nada de esto llegó a ser realidad y el 3 *Twisted Metal* de PlayStation 3 terminó siendo una aproximación muy tradicional de lo que ya se conocía de la serie, y de ahí quizá su escaso éxito.



» [PlayStation] Algunos coches de *Twisted Metal III*, como Flower Power, no duraron mucho en la saga.

» [PlayStation] Algunos de los nivels de *Twisted Metal III* tenían daños reales de erupciones volcánicas.

LOS COCHAZOS

Más de 50 vehículos han aparecido en la saga *Twisted Metal*, pero estos son nuestros favoritos





[PS2] La paleta de colores oscura y lúgubre de *Twisted Metal: Black* lo distanciaba de sus predecesores

"No puedo decir que nos cayéramos bien entre nosotros al acabarlo, pero nos tomamos cuatro meses libres al final"
Michael Riccio

su día." El cuarto juego de la saga llevó a cabo un gran cambio en la cronología, pues Calypso ya no organizaba el torneo, sino que ahora Needles Kane estaba al mando. El antagonista se unió a los corredores disponibles junto a muchos otros personajes, como Pizza Boy o el mismísimo Rob Zombie, a la vez que modificaron a personajes antiguos como Captain Grimm. El juego también contaba con ataques que usaban el entorno, físicas algo más amables y la posibilidad de crear tu propio vehículo.

Cuando se lanzó en 1999, *Twisted Metal 4* fue recibido con críticas algo más amables, pues había mejorado con respecto al predecesor. Sin embargo, no era un juego magnífico, solo bueno. La nota media fue de un 68 por aquel entonces, y aunque todos los críticos reconocieron que era divertido, siempre apuntaban que la franquicia ya no era tan buena como antes.

Así pues, pese a las mejoras introducidas, ahora sí, por 989 Studios, los fans ya les habían puesto la cruz. "Surgieron muchas webs de fans que solo hablaban de los dos primeros juegos, y si comentaban algo de *Twisted Metal III* y *Twisted Metal 4*, era para cagarse en ellos, no los consideraban parte de la saga", recuerda Riccio. "Una vez fuimos a una conferencia en la que Kelly Flock hizo una presentación sobre el desarrollo de secuelas en videojuegos. Cuando nos íbamos, un chaval se acercó muy enfadado y nos habló en plan '¿por qué hicistéis tal, por qué cuál?' Jamás había vivido algo así, era un fan desencantado y entonces no tenía esa exposición a nuestros seguidores. Me pareció algo muy divertido que nos sorprendió a ambos." Por fortuna para la saga, la situación se resolvió rápidamente con la formación de Incog Inc., un nuevo estudio que estaba formado por veteranos de SingleTrac en su mayoría. David Jaffe también regresó a la saga, así que con el equipo original a bordo, la continuidad y los conceptos introducidos por 989 Studios fueron descartados.

En el verano de 2001, se lanzó *Twisted Metal: Black* para PlayStation 2. "Estaba en un punto donde me interesaba mucho más el mundo y la historia", explica David Jaffe sobre este oscuro reboot. Ambientado en un mundo muy negro, el juego trataba sobre un concurso entre enfermos mentales de un manicomnio y contaba la historia más oscura hasta el momento, con muertes por venganza y cosas horribles en general. De hecho, fue considerado demasiado oscuro para el mercado europeo, que iba a recibir su primer *Twisted Metal* en cinco años, y todo el contenido narrativo, incluida la hora de vídeos FMV, desapareció del lanzamiento PAL. Incluso en américa se rebajaron de tono algunas escenas, como una muy concreta en la que el recién llegado Preacher ahoga a un bebé.

Aún así, fue un retorno triunfante del equipo original. *Twisted Metal: Black* fue un éxito de crítica, con alabanzas por todos los frentes. Todo el mundo quedó impresionado con el diseño de niveles, que permitía destruir, mellar o romper prácticamente todo, y con mejor diseño visual que nunca. La banda sonora también gustó mucho pues tenía composiciones orquestales nuevas en lugar de temas licenciados. Las ventas fueron excelentes una vez más y el apartado multijugador por primera vez podía ser online gracias al soporte para el Network Adapter de PS2. Sin embargo, David Jaffe no la considera su entrega favorita. "La jugabilidad, sus mecáncias, pensaba que eran buenas – trabajamos mucho en ello como equipo – pero creo que el juego se hizo demasiado rápido para lo que debía ser. Gustó mucho porque había más coches, pero había mucha más gente que se ponía con *Twisted Metal 2* y sentía su genuina profundidad. Creo que con *Twisted Metal Black* habíamos llegado a un grupo menor de jugadores dentro de los fans."



POR TODO EL MUNDO

No te pierdas las vistas, que puede ser lo último que veas



ESTATUA DE LA LIBERTAD

LUGAR: Nueva York, EE.UU.
JUEGO: Twisted Metal 2: World Tour

■ No te puedes acercar, pero puedes activar una secuencia de destrucción: primero enciendes la antorcha, luego rompes su traje para mostrar un bikini y finalmente la destruyes por completo.

BIG BEN

LUGAR: Londres, R.U.
JUEGO: *Twisted Metal III*

■ Para derrumbar la Torre de Elizabeth Tower (y el Big Ben que está dentro), tienes que subirte a una rampa y disparar misiles. No aguanta muchos impactos. Es solo un reloj.



TORRE DE TOKIO

LUGAR: Tokio , Japón
JUEGO: Twisted Metal: Head-On

■ Dado que la famosa Torre de Tokio es un plagio de la Torre Eiffel, es normal que *Twisted Metal* quisiera volarla también. Una bomba bajo la torre acabará por completo con los servicios de radio y televisión de la metrópolis.

ESFINGE DE GIZA

LUGAR: Giza, Egipto
JUEGO: Twisted Metal III

■ Pese a estar medio enterrada en la arena, el tiempo y el pillaje han pasado factura a la Gran Esfinge de Giza. Y aunque no puedes destruirla por completo, un misilazo bien dirigido cambiará la expresión de su rostro por completo.

SEÑAL DE HOLLYWOOD

LUGAR: Los Angeles, EE.UU
JUEGO: Twisted Metal III

■ La ciudad natal del torneo, Los Angeles, está destruida casi por completo en su tercera edición, pero la señal de Hollywood ha aguantado. Es una deuda pendiente que un buen misilazo saldará casi al instante.



TORRE EIFFEL

LUGAR: París, Francia
JUEGO: Twisted Metal 2: World Tour

■ Detonar un explosivo bajo este símbolo de París no solo mola, sino que cuando estalla, una parte de la torre quedará presente y te permitirá conducir por las azoteas.




» [PlayStation] El uso de coches por radio-control en grandes entornos recordaba a menudo a *Re-Volt*.

El quinto y último lanzamiento para la PlayStation original llegó pocos meses después de *Twisted Metal: Black*, y contrastaba muchísimo con él. Dado que la edad media de los jugadores de PlayStation estaba bajando, *Twisted Metal: Small Brawl* fue un spin-off para niños con conductores más jóvenes peleando sobre coches por radiocontrol en entornos muy grandes. Con Incog Inc. al cargo, el juego recobró las físicas de *Twisted Metal: World Tour* y parecía un *Twisted Metal* más que ningún otro de PlayStation. Con PlayStation 2 y *Twisted Metal: Black* en escena, sin embargo, muchos ignoraron el título y las críticas por entonces fueron duras, reslatando sus pobres gráficos y su diseño de niveles aburrido.

La saga pasó por un tiempo de descanso por primera vez, con varios años de diferencia antes del lanzamiento de *Twisted Metal: Head-On* en PSP, que fue el primer título para consola portátil de la serie. El juego era una secuela directa de *Twisted Metal: World Tour* y una vez más tiene lugar en diferentes localizaciones del mundo, con nuevos escenarios como Atenas o Roma sumándose a viejos conocidos como Tokio o París. Los vehículos y personajes pertenecían en su mayoría a lanzamientos pasados, y los diferentes finales de la historia de *Head-On* partían de lo ocurrido en *World Tour*. El mayor cambio a nivel de jugabilidad fue la inclusión de minijuegos en mitad de las pantallas que ponían a los jugadores a evitar obstáculos contrarreloj, lo que se pagaba con nuevos personajes o powerups más poderosos.

Twisted Metal: Head-On fue bien recibido, con críticas similares a las de su predecesor, y era divertido en solitario, pero más aún con amigos. Sin embargo, el control analógico fue muy criticado por su excesiva respuesta y su rareza, pues el acelerador y el freno estaban asignados a arriba y abajo. Una versión mejorada de *Twisted Metal: Head-On*, titulada *Extra Twisted Edition* se lanzó para PS2 en EEUU allá por 2008 y contenía una pantalla más y mejores gráficos, así como varios extras para los más fans.

El lanzamiento más reciente de la saga se tituló simplemente como *Twisted Metal* y sirvió como un reboot para la saga en PlayStation 3. La idea original era hacer una experiencia muy minimalista, comenta David Jaffe. "Habíamos empezado una compañía llamada Eat Sleep Play, y habíamos ido a Sony y les habíamos dichoe 'ey, queremos hacer una versión pequeña, solo para descargar, de *Twisted Metal*, no pensamos que pueda aguantar un precio de 60 dólares ahora mismo.'" Parece un movimiento bastante astuto viendo cómo han despegado los juegos descargables, pero esto ocurrió en el primer ciclo de PS3 y el mercado no era aún bien comprendido. "Recuerdo que había ejecutivos en Sony que reaccionaron en plan: 'no sabemos cómo va a vender, no es viable, sabemos poner cosas en cajas y venderlas.'" Por esa razón, Jaffe y su equipo acabaron haciendo un juego completo más tarde.

El *Twisted Metal* que llegó en 2012 era otro reboot, y era uno muy raro en tanto que la campaña principal se limitaba a tres personajes – Needles Kane, Mr Grimm y una nueva Krista Sparks que no tenía nada que ver con la de *Twisted Metal: World Tour*. Las historias se contaban a través de escenas de FMV, un guiño a aquellas que fueron eliminadas del juego original. La campaña incluía buen número de eventos diferentes, como una carrera al uso, algo totalmente inédito en la saga; pero el multijugador volvía a ser el gran protagonista, hasta el punto de que Jaffe advirtió a los jugadores de alquilar el juego si su intención era solo jugar a la campaña para un jugador.

La primera y última entrega de PS3 obtuvo buenas críticas que alababan la buena acción pese a los problemas online. No son pocos los que criticaron muy duramene los problemas de conexión o para encontrar una simple partida. David Jaffe comenta lo siguiente en relación a todo esto: "para mérito de Sony, *Twisted Metal* se lanzó y pensamos que no había sido un éxito masivo, pero desde luego funcionó mejor de lo que pensamos que lo habría hecho a 60 dólares. Sin embargo, alargamos el desarrollo más de lo que nos habría gustado – acabó siendo un proyecto de tres años porque éramos un equipo muy pequeño". Tras lanzar *Twisted Metal* en PS3, Jaffe aseguró que no planeaba trabajar en la saga en mucho tiempo, y Sony no ha manifestado una intención diferente en PS4 o PS Vita. Se ha hablado de vez en cuando de una película, que iba a escribir y dirigir Brian Taylor (conocido por *Crank* y *Ghost Rider: Spirit Of Vengeance*), pero de momento no sabemos nada de ella.

Por ahora, parece que el festival de locura, lugares emblemáticos destruidos y metales retorcidos de *Twisted Metal* está parado. Sin embargo, ha dejado unas marcas impresionantes en el paisaje de la industria del videojuego, siendo una de las fanquicias más longevas de la marca PlayStation junto con el mítico *Gran Turismo* y garantizando unos buenos recuerdos de acción y de personajes raros. No nos extrañaría ver una nueva entrega de la saga en el futuro, porque sabemos que aún hay muchos fans de *Twisted Metal* y porque Calypso tiene un talento increíble para ser el último que ríe...

LOS CLONES

Twisted Metal ha inspirado a muchos rivales durante años. Aquí tenéis algunos.



VIGILANTE 8 1998

Este spin-off de *Interstate 76* fue sin duda uno de los mejores rivales de *Twisted Metal* gracias a su estilo único, sus buenos gráficos y su buen diseño de niveles.

ROGUE TRIP: VACATION 2012 1998

SingleTrac tuvo una gran idea dentro del género de destrucción de coches: hacer que los jugadores llevaran a turistas a vislumbrar los horrores del apocalipsis.



STAR WARS: DEMOLITION 2000

Activision quiso exprimir como fuera la franquicia *Star Wars*, de ahí que anularan la secuela de *Vigilante 8* y reutilizaran su motor con esto.

WWE CRUSH HOUR 2003

No sabemos por qué la WWE necesitaba un juego de destrucción de coches, pero aquí lo tenéis...



FULL AUTO 2006

Pseudo Interactive reintrodujo las carreras en el género, así como una mecánica de rebobinado bastante curiosa.



» [PSP] Algunos de los mapas favoritos, como Egipto, fueron revisitados en *Twisted Metal: Head-On*.

» [PS3] Algunos de los ataques especiales de *Twisted Metal*, como la transformación de Sweet Bot eran absurdos.

Wonder Boy III
The Dragon's Trap

Nuestros lectores le dieron el honor de ser su juego favorito de Master System de la historia. Así que entrevistamos a su creador Ryuichi Nishizawa acerca de cómo puso en pie esta aventura.



WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP 101

■ Para su último juego de *Wonder Boy*, Ryuichi Nishizawa decidió llevar la serie a las consolas domésticas, en este caso a la Master System. El resultado es *The Dragon's Trap*, una inteligente mezcla de plataformas y aventura que pone a nuestro héroe Tom-Tom frente a una selección de letales dragones. Por suerte no está indefenso, y se puede transformar en todo tipo de animales para vencerles.

Ryuichi Nishizawa no es el tipo de persona a quien le gusta dormirse en los laureles. Cuando dio con el concepto de Wonder Boy en 1986 y lo convirtió en un plataformas de éxito, podía haberse relajado y repetido el mismo juego una y otra vez hasta que los jugadores se dieran cuenta, y entonces probar con algo distinto. En vez de eso, hizo evolucionar la franquicia, asegurándose de que se jugaba distinto con cada entrega, pero permaneciendo fiel a las raíces plataformeras que había creado con la primera entrega.

Wonder Boy III: The Dragon's Trap es posiblemente el mejor juego de la serie y una joya en la colección de todo poseedor de una Master System. Aunque la base del juego siguen siendo las plataformas, tiene mecánicas suaves de RPG, tal y como se vieron por primera vez en *Wonder Boy In Monster Land*. A diferencia de los dos juegos previos, que tenían niveles diferenciados, las secciones de *The Dragon's Trap* están unidas en un solo y peligroso mundo.

Es destacable que *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* es el primer juego de la serie creado específicamente para una consola doméstica, y que es distinto a *Wonder Boy III: Monster Lair*, lanzado para recreativa en 1988. Mientras que *The Dragon's Trap* es una aventura centrada en la exploración, *Monster Lair* se juega como un arcade con elementos de shoot-'em-up. ¿No habría sido más sencillo portar el arcade como se hizo con los dos juegos anteriores? "No me interesan los ports," nos explica Nishizawa, "Me gusta desarrollar juegos nuevos. El único port del que me he encargado ha sido *Monster World II* para Game Gear."

Queriendo crear un nuevo *Wonder Boy* con el que no tuviera que comprometer su visión, Nishizawa prestó atención a la Master System y reunió a un grupo de desarrolladores con el que creó el que muchos jugadores piensan que es la obra maestra de la consola. "El equipo era solo de cinco personas," revela Nishizawa, "Yo me encargué del diseño del juego y la programación. El



» [Master System] El comienzo de *The Dragon's Trap* es un guiño delicioso para aquellos que jugaron a su antecesor.



» [Master System] Hay un sistema de 'Puntos de encanto' que controla qué te venden los tenderos.



» [Master System] Las cámaras de transformación están escondidas a lo largo de todo el juego.

resto del equipo estaba formado por un par de programadores extra, Takanori Kurihara y Naoki Hoshizaki, el diseñador gráfico Hiromi Suzuko y el músico Shinichi Sakamoto. A pesar del tamaño del juego y lo reducido del equipo, *The Dragon's Trap* se completó en solo diez meses.

Cuando comentamos la creación del juego, nos interesaba saber de dónde surgió la idea de original. A diferencia de entregas previas de la serie, hay elementos de *Metroid* en el desarrollo, algo que nos confirma Nishizawa. "*Metroid* salió en 1986 y *Zelda II: The Adventure Of Link* en 1987," comienza.

"Ambos juegos me encantaban, así que era natural que acabara cayendo bajo su influencia." Hubo otro juego que influyó enormemente en la mecánica de *The Dragon's Trap*, concretamente en la transformación en distintos animales, lo que ampliaba enormemente el mundo jugable que podía explorar el héroe Tom-Tom. "Siempre que pienso en una posible secuela, pregunto a quien tengo más cerca, '¿a qué estás jugando ahora mismo?' En aquel momento me pasaron el *Wai Wai World* para Famicom. Le pregunté a quien me lo pasó qué tenía de interesante, y me dijo que el protagonista se transformaba, y con su aspecto cambiaba la forma de jugar. Por cierto, que nunca llegué a probarlo."





» [Master System] Los cofres contienen ítems muy útiles.

» [Master System] El vuelo de Hawk-Man le permite ir a cualquier sitio.

> **"Es un tópico de los RPGs el vencer a un terrible dragón al final de la historia."**
> Ryuichi Nishizawa

Aunque nunca jugó al título de Famicon, Nishizawa no podía sacarse de la cabeza la idea de personajes que se transformaban, y sabía que eso sería un elemento clave de su nuevo juego. Con esa idea tomando forma, necesitaba algo más de inspiración acerca de cómo integrarlas en la historia. Hasta que se le ocurrió la idea de reutilizar el final de *Wonder Boy In Monster Land*, solo que la derrota del dragón se revela como una trampa que no solo transforma en una bestia al jugador, sino que también le obliga a buscar una salida del castillo. Es una gran idea que más tarde copiaría la propia Konami en el principio de *Castlevania: Symphony Of The Night*. "Pensé que era la forma más efectiva de arrancar una secuela,' explica Nishizawa. "Cualquier jugador que hubiera probado la anterior entrega percibiría la continuidad. Y quien no lo hubiera jugado se interesaría en ella."

Igualmente interesante fue el diseño de las criaturas de Nishizawa. Aunque

»Aquí están todas las caratulas de *The Dragon's Trap*. Nuestra favorita: la de Master System.



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** Sega
- » **DESAR.:** Westone
- » **LANZAMIENTO:** 1989
- » **PLATAFORMA:** Varias
- » **GÉNERO:** Aventura



¡Power-Up!

Objetos clave para vencer al dragón.



FLECHA



BOOMERANG



BOLA DE FUEGO



TRUENO





TORNADO

Una miniaventura

Así se crea una trampa portátil

Además de recibir un port para PC Engine, *The Dragon's Trap* fue convertido también a Game Gear. Nishizawa explica por qué hay tantos cambios con respecto al original de Master System. "Si simplemente lo hubiera convertido, el área de juego habría sido demasiado pequeña, y el diseño de los niveles no habría funcionado, haciendo que el juego fuera mucho más aburrido. En otras palabras, para crear la versión de Game Gear, *Monster World 2*, la conversión llana y simple no era una opción: había que recrear el diseño. Pensé que lo más rápido era hacerlo yo mismo."

De ese modo, Nishizawa reestructuró las zonas que Tom-Tom podía explorar, rediseñándolas para que engancharan al jugador. "Incluso con la pantalla más pequeña, era importante que los jugadores pudieran ver un cofre con un tesoro al otro lado de un muro para que les incitara lo suficiente como para desear explorar y conseguirlo. Por eso reorganicé todas las posiciones de objetos y enemigos."



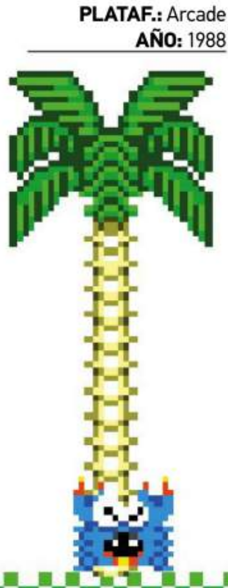


HITOS DEL CREADOR

WONDER BOY (IMAGEN)
PLATAF.: Arcade
AÑO: 1986

WONDER BOY IN MONSTER LAND
PLATAF.: Arcade
AÑO: 1987

WONDER BOY III: MONSTER LAIR
PLATAF.: Arcade
AÑO: 1988



empezabas el juego como Tom-Tom, pronto tenías acceso a otras criaturas. Cada animal tenía sus propias habilidades, lo que permitía explorar más y más ampliamente el mundo del juego. Además de Lizard-Man, Mouse-Man podía escalar muros, Piranha-Man nadar, Lion-Man puede usar su espada para eliminar bloqueos de los enemigos y Hawk-Man puede volar.

La estructura de *The Dragon's Trap* es muy similar a la de *Metroid*, excepto que son nuevas formas, y no armas, las que permiten al jugador que avance a lo largo del juego (aunque Samus también transformaba su armadura). "Diseñé las transformaciónes con la idea del hombre-bestia en mente, el llamado teriomorfismo. Algunos ejemplos de teriomorfismo incluyen el Minotauro, las sirenas, los hombres-lagarto y los licántropos. Ya que no aparecen en ningún texto mitológico, puede decirse que Mouse-Man y Hawk-Man son mutaciones completamente originales". Nishizawa nos suelta un enfático "¡No!" cuando le preguntamos si alguna criatura proyectada se quedó fuera desde los primeros pasos del proyecto.



» [Master System] Tec Toy sustituyó los sprites con personajes del comic brasileño *Mónica y sus amigos.*

Aunque *The Dragon's Trap* fue creado para Master System, Nishizawa no encontró problemática la limitación de memoria. "Como el diseño de la placa para arcade de Sega era similar a la de la Master System no dio muchos problemas. Por supuesto, las especificaciones de la Master System eran más reducidas." Pero algún problema sí que hubo, y Nishizawa lamenta que la historia de *The Dragon's Trap* no se pudiera desarrollar más a fondo "porque la memoria era poca y tuve algún problema al representar los escenarios de la aventura con gráficos muy limitados." Otro problema al que se enfrentó el equipo fue con los controles de Mouse-Man. Aunque todos los personajes son capaces de andar, Mouse-Man es el único que puede escalar muros o descenderlos. Una buena idea que no termina de funcionar bien en la práctica: "fue difícil. Complicado de programar sin sacrificar la manejabilidad."

No fue sencillo hacer que Mouse-Man funcionara, pero compensó: el personaje destacó por encima del resto de sus compadres zoológicos en el reparto de *The Dragon's Trap*. Aunque la mayor parte del juego transcurre transformado en Lizard-Man, los otros personajes tienen fases particulares donde lucirse, destacando en ese sentido el pequeño Piranha-Man. Aunque cualquier personaje (con la excepción de Hawk-Man) puede moverse bajo el agua, todos son increíblemente lentos y quedan a merced de los habitantes submarinos. Piranha-Man no tiene esos problemas y se mueve con agilidad, transformando los laberintos acuáticos en escenarios interesantes y fáciles de explorar. Cuando juegas por primera vez a *The Dragon's Trap* parece un juego bastante básico y con pocos desafíos. Pero la integración de los animales en el mundo abierto pronto hacen cambiar de opinión, y hay una buena cantidad de escenarios en los que hay que ir transformándose en distintos monstruos para superar la innumerable cantidad de trampas que los pueblan.



» [Master System] Como es de esperar, Piranha-Man se mueve sin problemas por entornos acuáticos.





» [PC Engine] Aunque su nombre real es Bock Lee Temjin también se le conoce cariñosamente como Tom-Tom.





» [PC] El nuevo proyecto de Nishizawa es *Monster Boy And The Wizard Of Booze*. Como se puede ver, está inspirado en *The Dragon's Trap*.

Como evolución de la serie, *The Dragon's Trap* comparte muchas similitudes con *Monster Land*, incluyendo la posibilidad de visitar tiendas que permiten mejorar la armadura, los escudos, así como comprar armas de uso limitado. También es posible visitar hospitales donde se recupera la salud. Como detalle curioso, no se puede comprar alcohol como se hacía en *Monster Land*. La llegada de las tiendas a la serie servían para asegurarse de que todo el mundo pudiera disfrutar del juego, nos revela Nishizawa: "el jugador que no sea demasiado bueno en los títulos de acción lo puede disfrutar igualmente." Nishizawa tiene también una explicación acerca de por qué tantos vendedores de *The Dragon's Trap* son animales. "Dejé total libertad al diseñador para imaginarlos," reconoce: "el cerdo tuerto parece tener mucha popularidad entre los fans."

Además de permitir que los jugadores progresaran en el juego, las tiendas eran un guiño a los clásicos del RPG. Es particularmente evidente en los grandes jefes a los que se tiene que enfrentar Tom-Tom. Cada jefe es un dragón que, para ser derrotado, tiene que ser atacado con la última forma que Tom-Tom haya adquirido. "Es típico de los RPGs el tener que derrotar a un dragón como parte del argumento," ríe Nishizawa, "así que hice que aparecieran varios dragones. Mi favorito de todos ellos sigue siendo el dragón zombie."

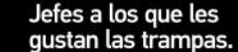
Lo extraño es que, teniendo en cuenta que es una superproducción de su época y que fue creado por un desarrollador japonés, *The Dragon's Trap* no salió en Japón. Los jugadores de allí tuvieron que esperar a los ports de PC Engine y Game Gear, éste responsabilidad del propio Nishizawa. Le preguntamos si se sintió decepcionado por esta ausencia:

> **"No estoy interesado en desarrollar ports, solo en desarrollar nuevos juegos."**
> Ryuichi Nishizawa

"Creo que a quien más le dolió fue al señor Sakamoto, compositor de la banda sonora," revela. "Trabajó duro para que sonara tanto en PSG como en FM, y eso que la Master System, que había llegado ya a Estados Unidos, no tenía sistema FM instalado." Cualquiera que haya oído una banda sonora basada en el sistema FM para Master System entenderá el lamento de Sakamoto. Es una pena que la banda sonora (igualmente estupenda) no fuera tan soberbia como el compositor había pensado originariamente.

Pese a estas reservas, a Nishizawa le gusta el juego que creó su equipo, y está igualmente orgulloso de que con el paso del tiempo haya gustado a tantos jugadores. Posiblemente, es la popularidad de *The Dragon's Trap* una de las principales razones de que su nuevo juego, *Monster Boy And The Wizard Of Booze*, fuera todo un éxito en Kickstarter, y que tenga en común tantos elementos, estéticos y mecánicos, con su clásico para Master System. "Creo que el mayor atractivo del juego es que permite al jugador imaginar," concluye Nishizawa. "Si dejas que la imaginación actúe sin ponerle cortapisas, lo notas." *

¡La dragonera!



MECHA DRAGON

■ El primer dragón que te encuentras es el del final de *Wonder Boy In Monster Land*. A pesar de su terrorífica apariencia, cae con facilidad después de unos cuantos mandobles en la cabeza.



ZOMBIE DRAGON

■ El dragón favorito de Nishizawa es un jefe irritantemente tímido, que se esconde bajo tierra intentando pillarte por sorpresa. Y cuando aparece te lanza un inacabable ráfaga de proyectiles.

DAIMYO DRAGON

■ Lion-Man puede tener una buena espada, pero lo de Daiymo Dragon es más letal. Esquiva los múltiples proyectiles azules que dispara y espera el momento adecuado para atacar. Te convertirá en Hawk-Man.

MUMMY DRAGON

■ El segundo jefe te transformará en Mouse-Man. Antes hay que vencerlo esquivando la baba verde que escupe y golpeándole en la trompa cuando haya ocasión.



CAPTAIN DRAGON

■ Este se esconde en un barco pirata sumergido al que solo puedes llegar con Piranha-Man. Es un jefe duro, que dispara garfios y salta de forma implacable. Dispárale, cómo no, en el morro.



VAMPIRE DRAGON

■ Como es lógico, el último dragón es el más duro. Principalmente debido a sus erráticos patrones de ataque, que a menudo requerirán que vueles para alcanzarlo. Tú ve apuñalándole en la tripa.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ATARI INC
» **DESARROLLADOR:** ATARI INC
» **LANZAMIENTO:** 1981
» **PLATAFORMA:** ARCADE Y SISTEMAS DOMÉSTICOS
» **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

CREANDO CENTIPEDE

Dona Bailey nos cuenta cómo pasó de trabajar en General Motors a crear el memorable shoot-'em-up de Atari.

Allá por los setenta y primeros ochenta, Atari era un hervidero de creatividad. Un auténtico surtido de innovadoras experiencias de juego. También era una compañía controlada por hombres. Por tanto, cualquier mujer que se involucrara en el desarrollo de un juego obtendría la atención inmediata de la prensa.

Y, desde luego, hubo interés en *Centipede* desde el primer momento. Absolutamente todos sus elementos, desde los gráficos color pastel al control con trackball, lo distinguían de sus contemporáneos. El hecho de que estaba co-desarrollado por una de las pocas programadoras de la casa, desde luego no dañó su reputación. *Centipede*, sencillamente, era distinto.

La historia de cómo Bailey se involucró en el desarrollo de *Centipede* empieza a principios de los setenta, cuando estaba en la universidad. "Pude experimentar con la programación, y me resultó divertido y atractivo, como resolver un puzle," nos dice. "Después, cuando tuve la oportunidad de usar la programación para modificar gráficos digitales, me dio la impresión de que era como alquimia: el trabajo se convertía en una forma de arte. Adoro cualquier oportunidad de hacer arte con herramientas digitales, como Photoshop, Premiere, Final Cut, Blender, y demás."

El interés de Bailey en la programación acabó convirtiéndola en ingeniera de software, lo que la llevó a conseguir un trabajo en General Motors. No pasó mucho tiempo antes de que Dona se diera cuenta de que su auténtica vocación estaba en otro sitio, y nos cuenta cómo el descubrimiento de los videojuegos



"CENTIPEDE PARA NOVATOS"

■ *Centipede* es un frenético pegatiros de tema entomológico. El jugador usa una trackball para hacer pedazos un ciempiés antes de que llegue a la parte inferior de la pantalla. Las setas obstaculizan los disparos y también hay que destrozarlas a tiros, así como a otros insectos que aparecen con la intención de dar problemas. Famoso por ser una de las primeras recreativas co-creadas por una mujer, Dona Bailey.



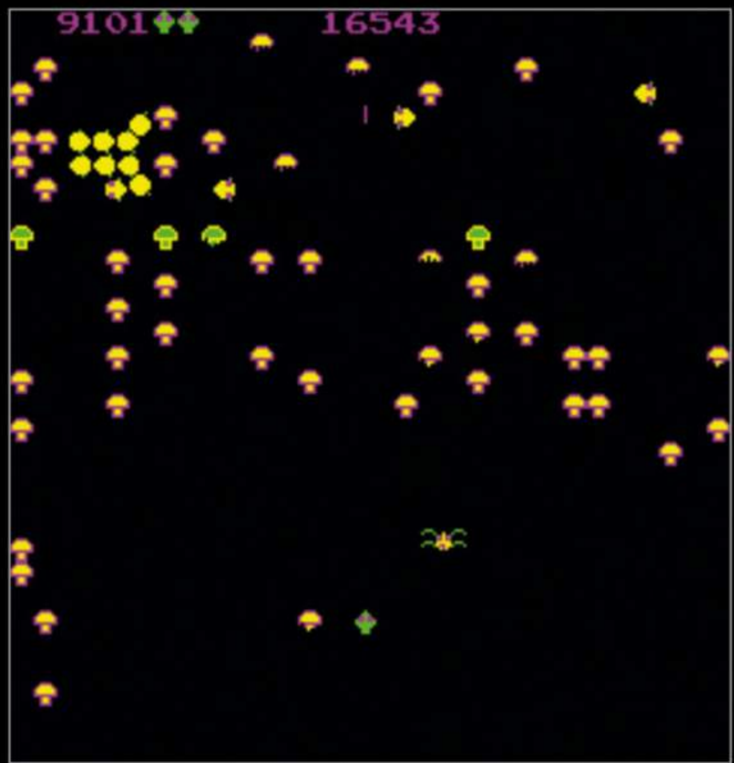



fue poco menos que una epifanía. "En 1980 descubrí *Space Invaders*, el juego, a través de *Space Invaders*, la canción de The Pretenders, y el aspecto del juego me recordó al del microprocesador 6502 que por entonces programaba para General Motors. Sabía que los juegos serían más divertidos que los coches, y decidí convertirme en programadora para Atari."

La ambición de Dona Bailey se convirtió en realidad, y acabó viéndose como la única mujer ingeniero de software en la división de recreativas de Atari. Trabajaba codo con codo con Ed Logg y Dave Theurer, y recuerda que los hombres la superaban en número en una proporción de treinta a uno. No se arrepiente de su época en Atari, y recuerda con emoción aquellos tiempos, pese a la abrumadora superioridad numérica masculina: "Siempre he dicho que es lo más cerca que he estado nunca de saber lo que es estar en una fraternidad. Fue lo opuesto a ver una comedia romántica para chicas cada día durante más de dos años."

En esos dos años que Dona Bailey trabajó en Atari solo llegó a programar un juego que acabó en los salones, pero era endemoniadamente bueno. Y muy fresco si se compara con otros del mismo estilo de la época. Es interesante que la idea para *Centipede* ya existiera en Atari, pero solo como concepto. Bailey y Ed Logg se encargaron de convertirlo en realidad. "La idea para *Centipede* se había creado años atrás, en una reunión de braimstorming," dice Bailey. "La mayoría de las otras ideas que había apuntadas en la libreta de ese brainstorming eran sobre lasers, guerras espaciales, deportes y 'mata todo lo que se menee'. *Centipede* se describía como 'un bicho dividido en varios segmentos se arrastra por la pantalla y es aniquilado según se le dispara, trozo a trozo,' y era el que me sonaba más atractivo. Podía visualizar el insecto como algo original y distinto, retorciéndose con ese movimiento zigzagueante."

Bailey y Logg se pusieron a trabajar y pronto se toparon con dificultades. Principalmente, porque el trabajo de ella era muy distinto al que hacía en General Motors. No hace falta decirlo: *Centipede* fue una



» [Arcade] La araña se mueve en ángulos de 45º que pueden complicar notablemente la tarea de alcanzarla.

HITOS DEL CREADOR

ASTEROIDS (IMAGEN)
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1979

GAUNTLET
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1985

SAN FRANCISCO RUSH: EXTREME RACING
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1996




CENTIPEDE, TROZO A TROZO

Una historia fragmentada de Centipede



MILLIPEDE (1982)

■ La secuela de Ed Logg multiplica todo lo que hizo famoso a *Centipede*, sumando nuevos insectos, como mosquitos y escarabajos, que afectaban profundamente a la mecánica básica. Pese a las novedades, o quizás por su culpa, *Millipede* es mucho más sencillo que su precedente. Y nos atreveríamos a decir que más divertido.



CENTIPEDE (1992)

■ El port de *Centipede* en Master System para el recopilatorio Arcade Smash Hits es algo más que eso. Tiene elementos de *Centipede* y *Millipede*, y por tanto es una cosa distinta a ambos juegos. Es un buen pegatiros, pero bastante difícil, debido a la lentitud de movimientos de la nave comparada con los bichos y lo rápido que aparecen las setas.



CENTIPEDE (1998)

■ Hasbro rehizo unos cuantos juegos de Atari, incluyendo esta muy decente re-imaginación que sin duda vale la pena revisar. La posibilidad de defender poblados humanos de las plagas de insectos es un toque interesante, y un útil radar muestra dónde están los enemigos que no se ven en pantalla. También hay un complicado modo en tercera persona.



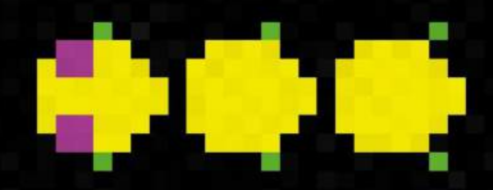
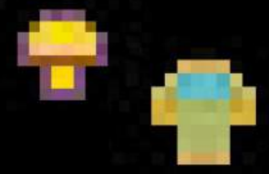
CENTIPEDE (2005)

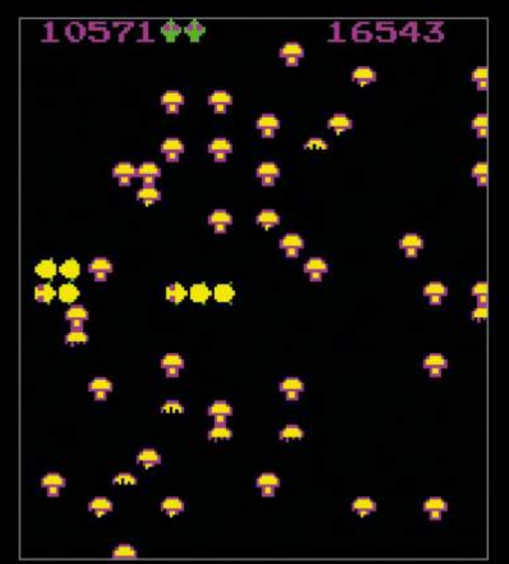
■ Aunque la idea de actualizar clásicos del arcade siempre es atractiva, la ejecución de *Retro Arcade Classics* en DS era atroz. Esta modernización de *Centipede* fue particularmente horrible, con colores que hacían sangrar los ojos y una mecánica excesivamente simple. Una completa pérdida de tiempo que empaña el nombre de *Centipede*.



CENTIPEDE: INFESTATION (2011)

■ Aunque Wayforward Technologies consiguió insuflar nueva vida a clásicos como *Contra*, no le salió tan bien con *Centipede: Infestation*. Es un pequeño pegatiros confuso y sin interés que funciona como una especie de versión pobre de *Robotron*. Tiene buenas ideas, pero todas ejecutadas sin excesivo tino.



» Si dejas que el ciempiés llegue a la parte inferior de la pantalla se multiplicará.



» [Arcade] Bregar con ciempiés divididos es siempre una tarea dolorosa. Tienes que disparar a las partes separadas tan rápido como te sea posible.



» [Arcade] Limpiar el espacio de setas es fundamental, ya que pueden obstruir tus movimientos y facilitar la tarea al ciempiés.

especie de bautismo de fuego para la programadora… "Antes de trabajar en Atari, cuando estaba en GM, era responsable solo de modulos cuidadosamente definidos en programas más grandes," nos cuenta. "Nunca había manejado los ciclos de interrupción del 6502 en un programa, nunca había construído estructuras de datos, no podía leer esquemas, no sabía nada de sonido, y así con todo. En algunos aspectos sabía programar un 6502, y mi punto fuerte era que me encantaba escribir código para que se viera en pantalla y relacionarlo con el diseño gráfico. Pero necesitaba ayuda para otras características del juego, y me beneficié de los consejos acerca de la mecánica de otros desarrolladores más experimentados. Cada día aprendía cosas nuevas."

Dona Bailey y Ed Logg se encontraron con otras dificultades mientras programaban la recreativa. Por ejemplo, los controles no terminaban de encajar. El esquema de control original de *Centipede* estaba basado en el de cinco botones de *Asteroids*, lo que no es sorprendente teniendo en cuenta que Logg había trabajado en él. Pero esa disposición impedía que Dona avanzara. "Era terrible jugando con los botones", admite. "Creo que fue Steve Calfee el que se dio cuenta de que no podía jugar bien así, y probamos con un joystick, a ver si hacía la mecánica algo más divertida. Me gustó más, pero no terminaba de serlo tanto como yo esperaba. Finalmente probamos con el control mediante trackball, y ahí dimos en el clavo. Era tan fácil de manejar que podía olvidar lo que mis manos hacían y simplemente disfrutar de la interacción con la pantalla." Este control cambió la forma de jugar con *Centipede*, y hacía más sencillo sumergirse en el ritmo frenético del juego. Hay una maravillosa sensación táctil en el mueble original de *Centipede* que ningún emulador puede replicar, y exige una gran precisión y habilidad. Bailey piensa que el control fue una de las principales razones por las que *Centipede* fue uno de los primeros juegos en impactar a hombres y mujeres. "El sistema hacía que *Centipede* fuera más divertido que otros juegos de la época," admite, "y visualmente creo que era muy atractivo."

"Diseñé un saltamontes que aparece en la versión de test, pero me quedé sin espacio para meterlo en el juego"
Dona Bailey

Ah, sí, vale la pena detenerse en los vibrantes gráficos de *Centipede*, que junto a su representativo tema insectoide, lo diferenciaron del resto de juegos de la época. Los colores pastel que usaron los programadores daban al juego un aspecto surreal, que lo ayudó a distinguirse del estilo de *Asteroids*, *Missile Command* o *Space Invaders*. "Quería que los gráficos de *Centipede* resaltaran sobre el fondo, y sentí que necesitaba ir más allá de los colores primarios," explica Bailey. "Recuerdo la emoción que sentí cuando nuestro técnico hizo los ajustes que nos permitieron trabajar con colores pastel. Me encantó experimentar con los contrastes para hacer distintivo cada nivel del juego."

Aunque *Centipede* fue uno de los primeros juegos en resultar atractivo para las jugadoras, pero no fue creado con esa intención. Sucedió completamente por accidente. "Desde luego, no era mi intención," comienza Dona cuando le preguntamos si *Centipede* fue diseñado para atraer a un grupo específico. "Lo que sí intentamos fue hacer un juego que fuera bueno y divertido para cualquiera. Es cierto que esperaba que las mujeres prestaran atención a *Centipede*, pero por supuesto esperaba que también gustara a los hombres, era esencial para que tuviera éxito. También esperaba que gustara a los niños. Quería que le gustara a todo el mundo."

Posiblemente, una de las razones por las que *Centipede* gustó tanto fue por lo reconocible de sus temas. Después de todo, todos nos hemos encontrado en alguna crisis con insectos y hay un impulso casi irrefrenable de experimentar cierto asco. *Centipede* permitía destruir oleadas de insectos sin que luego te sintieras culpable. Pulgas hechas pedazos y que iban dejando una ristra de setas a su paso, escorpiones que se movían verticalmente por la pantalla, una araña que te acosaba con un movimiento errático y difícil de predecir, y por encima de todo ello, un ciempiés dividido en varios segmentos que era capaz incluso de andar hacia abajo, castigándote si demostrabas el menor atisbo de piedad. "Incluso diseñé un saltamontes que aparece en la versión de test,' confirma Dona, "pero me quedé sin espacio para embutirlo en las 8k que teníamos de memoria." Algo que recuerda Bailey fue la pequeña polémica en torno a la denominación del tipo de insectos del juego. "Cuando dibujé los insectos que bajan por la pantalla, quería que fueran hormigas," revela Dona. "De algún modo el sprite fue bautizado como pulga, y nunca pude cambiarle el nombre para que fue una hormiga, pero siempre que me refiero a ese bicho, hablo de una hormiga."

Centipede se convirtió en otro exitazo para Atari, y fue portado (oficial y no-oficialmente), a una gran variedad de sistemas domésticos que fueron de la Atari 2600 a Apple II y Commodore 64, con distintos grados de éxito. A pesar del hecho de que la propia Atari se encargó de algunos de estos ports, Bailey reconoce que nunca jugó a ninguno. Dejó Atari poco después del lanzamiento de *Centipede* y abandonó la industria por completo. Una secuela, *Millipede*, fue lanzada un año después de *Centipede*, encargándose de su desarrollo Ed Logg en solitario. Destacó por introducir nuevos insectos, pero no tuvo tanto éxito como el primer juego.

Dona Bailey no trabajó programando videojuegos desde que dejó Atari en 1982, pero sigue apoyando a las mujeres que se atreven a entrar en una industria dominada por hombres, y fue una de las ponentes principales en la conferencia internacional Women In Games, en 2007. Actualmente da clase en la Universidad de Arkansas, en Little Rock, como coordinadora de composición online. A pesar de su distanciamiento de la industria en las últimas décadas, sigue teniendo un gran cariño por *Centipede*, y le agrada que siga siendo disfrutado por los jugadores. "Me hace tan feliz que se le siga recordando", concluye. "Aprecio mucho cada vez que alguien se detiene a decirme que le gustó".

CONSEJOS INSECTICIDAS

Los siguientes consejos te ayudarán a multiplicar tu puntuación.



DESTRUYE LAS SETAS

■ El ciempiés descenderá un nivel en la pantalla siempre que se choque con una seta o llegue a un borde. Dispara a las setas todo lo que puedas, y cuenta con que aguantan cuatro impactos antes de esfumarse.



QUE NO TE ACORRALEN

■ Aunque tengas completa maniobrabilidad, estás confinado a un quinto de la pantalla, el inferior. Asegúrate de que las setas no te dejan sin espacio y no te acerques a los bordes, donde tienes más posibilidades de chocar con una araña.



DISPARA CON CABEZA

■ Disparar racionalmente es esencial en *Centipede*, sobre todo cuando te enfrentas al propio ciempiés. Mide tus disparos, ya que si simplemente mantienes pulsado el botón de fuego fallarás más de lo recomendable.



FULMINA AL ESCORPION

■ Asegurate de cargarte al escorpión en cuanto lo veas. Si por casualidad envenena alguna seta, el ciempiés descenderá en picado al chocar contra ella. No hace falta decirlo: eso no es bueno. Nada bueno.



EL MATADOR DE ARAÑAS

■ La araña rebota en la base de la pantalla con patrones muy erráticos. Obtendrás más puntos si le aciertas en la zona inferior de la pantalla, pero es fácil que te liquide. Lo único bueno es que hace desaparecer las setas que toca.



NO TE MOSQUEES

■ Es importante que mates a las pulgas, porque van generando setas a una velocidad desesperante. Ten cuidado con los disparos: necesitan dos impactos para desaparecer, y el primero las enloquece y las pone en modo berserker.



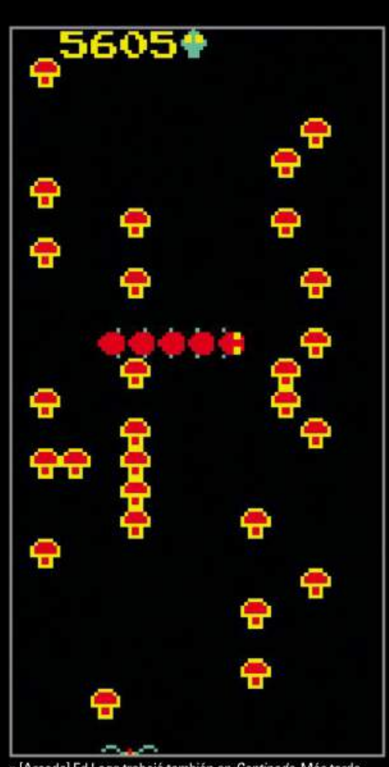
EL JUEGO DE LA REGENERACION

■ Intenta desintegrar por completo las setas cuando estés intentando alcanzar al ciempiés. Si no lo haces del todo, cuando vuelvas después de que te maten una vida, se habrán regenerado por completo.



TUNELES

■ Uno de los aspectos útiles de las setas es que pueden usarse para crear túneles por los que baje el ciempiés de forma controlada. Cuidado, eso sí, con las arañas que te pueden fastidiar el invento, así que créalos en la zona superior de la pantalla.



» [Arcade] Ed Logg trabajó también en *Centipede*. Más tarde crearía la secuela, *Millipede*, en solitario.



BLADE RUNNER

El clásico de Ridley Scott de 1982 es uno de mejores filmes de ciencia-ficción de todos los tiempos. Entrevistamos a Louis Castle para ver cómo Westwood hizo un juego a la altura.

Westwood se hizo con la licencia de *Blade Runner* de un modo muy curioso, según Louis Castle: "era mi película favorita, pero no buscamos la licencia". Castle aparece en los créditos como productor ejecutivo, director de arte, y director técnico. "La licenciataria de *Blade Runnner* estaba ofreciendo la IP a muchas editoras. Tuvimos la suerte de que Virgin nos dejase saberlo de antemano para preparar una propuesta de conceptual de juego. Estuve trabajando sin parar unas semanas con Aaron Powell y Rick Parks del departamento de arte de Westwood, para crear la propuesta".

Castle descubrió más tarde que los editores con más potencial habían presentado casi todos lo mismo, pegatiros en primera persona de retirar replicantes. La idea de Westwood iba en direccion opuesta: capturar la atmósfera y el componenete emocional de la película. "Creía de verdad que correr y disparar en niveles de pocos polígonos habría desaprovechado la riqueza del entorno o el suspense que había creado Ridley Scott".

Westwood tampoco pretendía replicar la trama de la película en un juego. Su *Blade Runner* iría en paralelo a los eventos de la película contando su propia historia, con un nuevo protagonista, Ray McCoy. Sí, tiene bastantes puntos en común con el Rick Deckard de Harrison Ford, pero al ser un nuevo personaje el estudio pudo explorar todos los temas del filme sin tocar nada del original. "Queríamos recrear casi todos los momentos clave, pero sin usar directamente lo que se había visto en la película", explica Castle.

Uno de los ejemplos más memorables del juego es el uso que se le da al Test Voight-Kampff. La máquina aparece por primera vez en la película durante el interrogatorio del replicante Leon Kowalski, con preguntas perturbadoras destinadas a medir sus respuestas emocionales. Es indispensable para saber si el entrevistado es humano o replicante, y en el juego McCoy lo utiliza en varias ocasiones. Las escenas del Test tienen algunos de los mejores diálogos del juego, y son puro Ridley Scott, sin pisar para nada el original o caer en el pastiche fácil. Algunas localizaciones míticas aparecen bellamente renderizadas con el mismo ángulo de cámara con el que aparecen en la película: la comisaría, el bloque de apartamentos de Deckard, Chinatown, los cielos de Los Angeles, etcétera.

El resultado final es una de las adaptaciones más inspiradas que hayamos visto en el trasvase cine-videojuego. Y lo que es más, las similitudes se extienden más

LOS DATOS

BLADE RUNNER

» **COMPAÑÍA:** VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
» **DESARROLLADOR:** WESTWOOD STUDIOS
» **LANZAMIENTO:** 1997
» **PLATAFORMA:** PC
» **GÉNERO:** AVENTURA

allá de la experiencia visual, porque el juego también explora los temas principales de la película: la ambigüedad en la que se mueven Rachael y Deckard tiene su reflejo en la incertidumbre que atraviesa McCoy según se desvela la trama. "Deckard es un replicante en la película, pero no en el libro. McCoy, sin embargo, no está definido y el jugador puede jugarlo de cualquiera de las dos maneras. Realmente es el jugador el que decide qué es McCoy. El juego es extremadamente no lineal. Cuando empiezas, la condición de varios de los personajes se determina de manera aleatoria, entre replicantes o humanos. Algo que hace difícil que dos partidas transcurran de la misma forma. Graba la partida antes de enfrentarte a Zuben. Prueba a dispararle la primera vez. Luego prueba a recargar la partida y, cuando surja la retícula, aparta tu pistola de él. La diferencia ilustra a la perfección que las elecciones obvias no son las únicas disponibles."

También la banda sonora juega un papel fundamental, y eso que en el juego hubo un problema: por razones legales, Westwood no podía usar la partitura original de Vangelis, así que tuvieron que recrear la música para el juego. Pero en vez de contratar a un especialista ajeno al estudio, fue el responsable de audio de Westwood, Frank Klepacki, el que se encargaría de conseguir todo lo necesario. "Frank era un empleado a tiempo completo de Westwood", explica Castle, "y se encargó de la música de casi todos nuestros juegos, además de muchos de los efectos de sonido. Tiene un talento increíble... ¡y además es mi primo, así que le habría escogido igual para trabajar conmigo!"

Los derechos para usar los materiales de la película también tenían sus complicaciones: Westwood no sabía exactamente con qué actores y qué imágenes podía reproducir. Lo que sí podían hacer, sin



» [PC] El KIA le sirve a McCoy como base de datos personal de pistas, para repasar todo lo que el jugador ha descubierto.

» [PC] Aquí hay un huevo de pascua relativo a *Command & Conquer*. ¿Puedes verlo?

» [PC] No tenemos a Deckard, pero sí la Chinatown donde le vimos por primera vez en la peli.

"QUERÍAMOS RECREAR LOS MOMENTOS CLAVE DE LA PELÍCULA"
Louis Castle

» [PC] Los replicantes no pueden estar en la Tierra, por razones obvias.

» [PC] No todo es apuntar y hacer clic. Bueno, sí, pero los momentos de acción requieren bastantes reflejos.

» El arte conceptual muestra el impresionante grado de detalle a la hora de recrear localizaciones del film.

1.

Text scrolls up. then fades out.



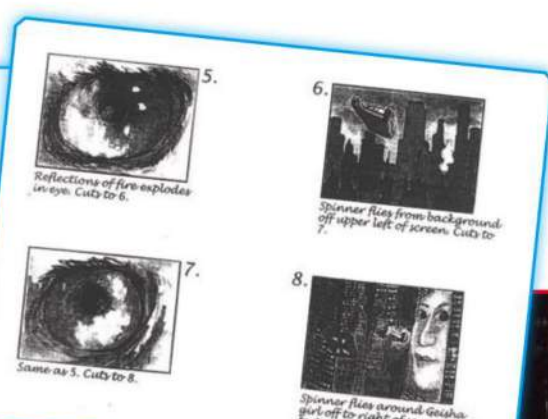
Text fades in, then out. Shot fades into 3.

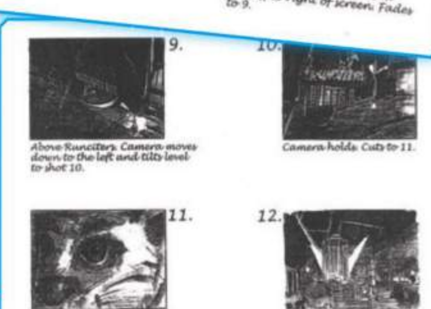
3.

Camera dollies in slowly. Spinner flies in from background off bottom left of screen. Cuts to 4.



Camera dollies in slowly, explosion of fire, air car flies in from upper right and goes into background. Cuts to 5.





» Los documentos de diseño del juego ocupan cientos de página. "Es la producción más detallada en la que he trabajado", afirma Castle.

embargo, era contratar a tantos como pudiesen para la captura de movimientos, modelados 3D y actuación de voz. "De hecho, casi todos los actores estaban emocionados por revisitar sus papeles. Aparte, tuvimos que añadir un nuevo casting bastante extenso para contar nuestra historia. Contratamos a dos o tres actores para cada papel: dividimos la tarea entre captura de movimiento, actuación y modelado. Con lo que dependiendo del papel variaba el número de personas. Joe Kucan (sí, el Kane de *C&C*) y Donny Miele se encargaron del casting y Joe hizo un trabajo estupendo dirigiendo las actuaciones para que estuviesen a la altura de lo que había conseguido Ridley Scott".

La decisión de Westwood de recrear la banda sonora y grabar sus propios efectos de sonido y diálogos también venía por más factores más allá del tema legal. "Ya sabíamos desde la fase conceptual que para hacer este juego íbamos a necesitar mucho más contenido que el que había en la película. La banda sonora original incluía efectos de sonido y edición que encajaban en la narrativa lineal de la película. Los elementos de vídeo se mezclaron y compusieron para la película. Necesitábamos una banda sonora propia y efectos separados, ángulos de cámara diferentes, nuevos elementos de vídeo y audio. Básicamente, necesitábamos producir el material presente en la película en vez de reutilizarlos junto a los nuevos del juego. Porque los de la peli se veían y sonaban demasiado diferentes a los que teníamos para el juego".

Los gráficos de *Blade Runner* eran avanzadísimos para la época (finales de los 90), como resultado de la ambición de Castle. "Quería producir un juego de detectives auténtico, no el esquema habitual de las aventuras de ahora y de entonces: llave roja, puerta roja, etc. Más aun, quería que la presentación fuese lo más parecida posible a la película de Scott. Algo complicado en 1996, pero confiaba en Westwood".

Sí, era una labor enorme, la tecnología necesaria ni siquiera existía, así que el estudio desarrolló su propia solución para el renderizado del juego final. "Los modelos de los personajes excedían a menudo los 750.000 polígonos, pero las tarjetas 3D de la época apenas podían renderizar unos cientos de polígonos por cada frame, y eso sin los shaders que tenemos hoy en día. Así que no había forma en la que pudiésemos reproducir, no ya el mundo, sino un único personaje utilizando el enfoque 3D habitual. Prerrenderizamos cada modelo en forma de láminas y las combinamos todas para representarlos en voxels. Llamamos a esta técnica "modelos en rodajas", pero en realidad era una capa de voxels elaborada a partir de cualquier cosa que pudiésemos renderizar en Max. Usamos nuestros algoritmos de compresión propios, que inventamos a finales de los 80 y que usamos en las escenas de vídeo de juegos como *Command & Conquer* pero, por lo demás, tanto el simulador de



MOMENTOS INOLVIDABLES

¿RETIRAR O EMPATIZAR?

■ Zuben te da la primera oportunidad de realizar una decisión importante para tu partida: vas a "retirar" al replicante o te sientes identificado con él. Es fácil abatirle, pero apartar el arma abre bastantes alternativas en la historia.

ELDON TYRELL

■ El encuentro con Tyrell sirve a Westwood para lucir a uno de los personajes de la película llevado al PC. La iluminación del entorno, los manierismos, y el estupendo trabajo de voz de Joe Turkel trasladan de inmediato al jugador a la Tyrell Corp.



VOIGHT-KAMPFF

■ Nuestro aspecto favorito del juego es la réplica del icónico Test Voight-Kampff para detectar replicantes. Tanto las preguntas como las respuestas reflejan a la perfección el espíritu original. Y cuidado con preguntar sobre madres...

UNIVERSO EXPANDIDO

■ Westwood añadió profundidad al universo *Blade Runner* al añadir secuencias de vídeo de las colonias extraplanetarias que se mencionaban en la película, dejando ver dónde mandaban a los replicantes a trabajar: planetas de explotación Nexus.



historia, como el renderizado, los voxels, la presentación en tiempo real... Todo lo hicimos desde cero para *Blade Runner*."

Con estas técnicas, los grafistas tenían libertad para representar lo que quisiesen sin preocuparse del recuento de polígonos. Los datos de los voxels se comprimían a posteriori con el algoritmo de Westwood y se almacenaban fotograma a fotograma. "Las secuencias de captura de movimientos, y había como 6.000, creaban una barbaridad de datos, incluso después de comprimirlos. Por eso el juego salió en cuatro CD-ROM, algo sin precedentes para la época"

Todo el proceso requería que los grafistas buscasen los fotogramas claves de cada secuencia animada para reducir el número de frames a algo que pudiesen manejar los PC de finales de los 90. "La calidad de cada modelo era inversamente proporcional al número de frames de sus animaciones", explica Castle. "Por eso tantos de los personajes se ven pixelados o toscos. Son secuencias que no tuvimos tiempo de mejorar a mano. Los voxels nos permitían inferir los vectores normales y los valores de profundidad de cada pixel rasterizado en pantalla. Así pudimos combinar los distintos elementos y asegurarnos de que el resultado final estaba correctamente iluminado en cada escena."

Por cierto, el software de renderizado de *Blade Runner* nunca volvió a usarse. Westwood sí empleó el sistema de voxels para crear las unidades de *Tiberian Sun*, y la compresión se usaría muchas veces más, pero nunca en el propio motor de ninguno de sus juegos, otra de las razones por las que los personajes de *Blade Runner* y sus interacciones con el entorno son tan únicos.

Estas escenas, compuestas de escenarios de bello render que recreaban localizaciones míticas trasladaban de inmediato al jugador al universo cyberpunk que había compuesto Scott a partir de su lectura de la novela de Philip K. Dick. Un mundo lúgubre y lluvioso, salpicado por letreros de neón y pantallas gigantes animadas luciendo publicidad futurista entre coches voladores atravesando cielos como televisores mal sintonizados. ¿Cómo se consigue algo así? Fichando para la preproducción al ingeniero industrial futurista Syd Mead. Mead había trabajado en la película y en Westwood le consideraban indispensable para crear los nuevos escenarios del juego. "Su trabajo igualó punto por punto el arte conceptual de la peli, pero la creación literal de los escenarios no quedaba tan bien. Así que también contratamos al tipo que se había encargado de levantar las localizaciones de la película. Resulta que los decorados se enriquecían con elementos a mano que igualasen los conceptos de Syd. Y una vez que hicimos lo mismo en 3D, todo encajó. Syd era un ilustrador increíblemente dotado y un gran tipo para trabajar".

Si este reportaje te lleva a jugar esta aventura gráfica, hazte un favor: ni se te ocurra hacerlo sin haber visto antes *Blade Runner*, la película. Aunque ya lo hayas hecho un millón de veces, como nosotros. Pero la experiencia que produce ver la peli e inmediatamente después sumergirse en el juego es increíble. "Me encanta la respuesta emocional que produce la película. Philip K. Dick escribió una historia maravillosa sobre los límites entre la humanidad y la máquina, sobre si existen; y Ridley Scott utilizó esa premisa para crear una película de género negro en un mundo donde cada personaje busca su identidad. Es raro que una historia así pueda ser tan visceral y compleja. Si añades una visión futurista brillante, una dirección soberbia y una banda sonora a la altura, el resultado es algo que no me canso de ver". Para terminar, preguntamos a Castle si cree que hay sitio en la industria actual para un remake o un nuevo juego en el universo *Blade Runner*. "Creo que sí", afirma, "me encantaría trabajar en el remake o en un nuevo juego de este universo. Sé que hay editores intentando conseguir la licencia, así que nunca se sabe". ✱

Todo el material gráfico y la documentación es propiedad de Westwood, y aparece aquí gracias a Louis Castle y su colección personal.



LO MÁS DE WESTWOOD

EYE OF THE BEHOLDER (IMAGEN)
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1990

DUNE 2
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1992

COMMAND & CONQUER
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1995


» [PC] Poder manejar un "Spinner" volador era uno de los grandes atractivos para los fans del film.

» [PC] La máquina esper ya hacía todo lo que ves en CSI antes de CSI.

» [PC] ¿quién podría olvidar ésas torres llameante al aproximarse a la sede de la Corporación Tyrell?

EL TALLER DE SEBASTIAN
■ Otro de los grandes momentos: la primera vez que entramos en casa de J.F. Sebastian. Podemos echar un vistazo a todos sus proyectos, sus cacharritos tecnológicos y, por supuesto, a sus juguetes, General incluido.



LAS PROFUNDIDADES
■ A partir de cierto momento, McCoy ya no puede usar su Spinner. Toca bajar a la red subterránea de túneles y alcantarillas que nos muestran las tripas de Los Angeles, añadiendo una dimensión extra al juego y a su mapeado.



ESE *#$0 PUENTE DE LA RATA
■ Posiblemente, el puzle más frustrante y brutal de toda la aventura de McCoy. Y no es que no se nos den mal, pero es el apartado del juego que más veces hemos tenido que recargar antes de adivinar la manera correcta de resolverlo.

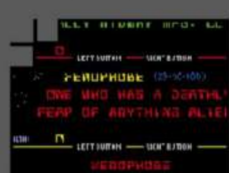


CONSPIRANOIA
■ Usar el esper es esencial para desentrañar la historia de *Blade Runner*. Y en cierto momento nos pondrá los pelos de punta: ¿nos han insertado en una fotografía como parte de una conspiración? ¿O es que McCoy es un replicante?



XENOPHOBE

El innovador arcade de Midway suele describirse como el mejor juego de la franquicia Alien pese a no llevar su nombre. Encañonamos con nuestra pistola láser a su creador, Brian Colin, para hablar de ello.

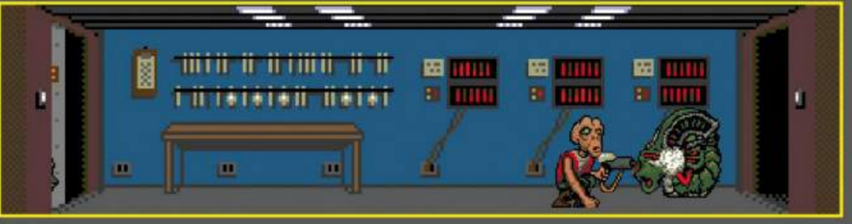


LAS CLAVES

- **COMPAÑÍA:** BALLY MIDWAY
- **DESARR:** BALLY MIDWAY
- **LANZAMIENTO:** 1987
- **SISTEMA:** ARCADE
- **GÉNERO:** PLATAFORMAS

El origen de *Xenophobe* puede relacionarse con otro arcade de Midway desarrollada por el mismo estudio. Hablamos del popularísimo *Rampage*. Su diseñador jefe, Brian Colin, siempre estaba buscando formas de romper los límites establecidos y hacer algo original, algo que él mismo nos explica entusiasmado: "Antes de crear *Xenophobe*, había concebido y creado dos juegos muy diferentes. Uno era un 'smasher' para tres jugadores, *Rampage*, y el otro era un juego de exploración y aventura llamado *Zwackery*. Ambos eran muy innovadores en su día, si bien cada uno lo era en diferentes campos. Naturalmente, quise combinar lo mejor de cada uno en el próximo proyecto. *Rampage* nos había demostrado que podíamos meter tres jugadores en una sola cabina, y la cruda, pero reconfortante, destrucción de edificios, de que podíamos falsear el efecto de scroll lateral en un hardware de Midway que técnicamente no lo permitía. *Zwackery* tenía un control único con muchas más opciones que el típico shooter. Así pues, empezamos a pensar en cómo mezclar todo esto."

Romper límites e innovar era el objetivo claro del juego, más importante que temática en torno a *Aliens* que lo caracterizaba. ¿Cuánto les influyó esta película? Tuvimos que preguntárselo a Colin: "La temática era algo secundario. La inspiración para el juego, como con mucho de mis juegos por entonces, era hacer algo que otra gente pensaba imposible. Originalmente, concebí el juego ambientado en los cazatesoros de Egipto del siglo XIX, pero cuando Midway me asignó a un programador novato y fan de la ciencia ficción llamado Howard Shere, sugirió que



» [Arcade] El Puffer Gun es efectivo a corta distancia pero una auténtica basura desde más lejos.



usáramos algo más contemporáneo. Todos éramos fans de la película *Aliens* así que cambiar el trasfondo al espacio exterior nos pareció ideal"

Así pues, con el diseño en su sitio, la siguiente parte del proceso, como casi siempre con los arcades, era saber cómo iba a lucir la cabina y cómo implementar todo.

Xenophobe necesitó una cabina única para sus innovadoras ideas. Brian fue uno de los principales encargados del tema: "Aunque el sentido común aseguraba que una aventura multijugador exigía varios monitores y teclados, algo prohibitivo en un arcade por cuestiones de producción de espacio, me empeñé en crear un juego que permitiera a varios jugadores explorar un entorno inmenso en un solo monitor. Estaba claro que el aspecto multijugador iba a ser la característica clave de *Xenophobe*. Clarísimo." Colin insiste otro poco: "Siempre he creído que el multijugador simultáneo es una experiencia mucho más reconfortante para todos los implicados, motivo por el cual la mayoría de mis juegos están diseñados para jugarlos con amigos y desconocidos por igual. Para mí, un arcade con un multijugador bien diseñado es la mejor experiencia social que existe."

Con los diseños del juego y la cabina fijados, era cuestión de los desarrolladores decidir cómo iba a lucir el juego. Además de ser el jefe de diseño, Brian Colin era el artista tras los gráficos coloristas y caricaturescos de *Xenophobe*, algo que no tarda en recordarnos. "Fui responsable de todo el arte del juego, incluyendo sprites, animación y diseños de la cabina. Lo absurdo de los personajes, de los aliens, los chistes malos y la animación de coña son el resultado de divertirme mucho en mi trabajo" Está claro que pasárselo bien es una parte fundamental del proceso ▶

» [Arcade] Los Snotterpillars se izan para escupirte líquidos corrosivos.

» [Arcade] Una de las cosas molonas de *Xenophobe* es que podías disparar incluso después de haberte tirado de culo al suelo.



» Este es el cassette que tenía una copia de la música de la versión de Amiga que venía incluida junto con la versión para ordenadores de 8 bits de Micropose.



» [Arcade] A veces te toparás con habitaciones llenas de huevos para vaporizar antes de que se abran.

TAXONOMÍA ALIENÍGENA

POD

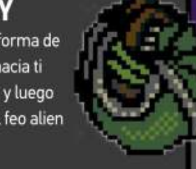


■ Un solo balazo acabará con ellos, pero si los dejas, estos huevos se abrirarán y de ellos saldrán Critters.

CRITTER

■ Si no los matas rápido, estas versiones no oficiales de los Face Huggers de la franquicia *Alien* treparan por tu cuerpo para matarte.

ROLLERBABY



■ Estos Xenos con forma de armadillo rodarán hacia ti para tirarte al suelo y luego abrirse y mostrar el feo alien que llevan dentro.

TENTACLE



■ ¡Cuidado con la cabeza! Si no los paras, estos apéndices de alien traspasan puertas, muros y techos para sorberte la vida.



SNOTTERPILLAR

■ El amo y señor de Xenophobe. Estos bicharracos que todo fan de *Alien* reconocerá se pone de pie para proyectar ácido corrosivo directamente en tu cara.

FESTOR



■ También conocidos como Door Monsters, son los Xenos más duros. Están siempre cerca de las puertas y lanzan láseres por los ojos.

CONVERSIONES A SACO



ATARI LYNX
Gil Colgate hizo una versión genial para Lynx con todo el contenido del arcade y también alguna novedad, como un modo para cuatro jugadores que hacía uso del Comlynx.

NES
La versión para NES la hicieron en SunSoft y mantiene la división horizontal, pero con sprites y colores muy pochos. Es una de las conversiones más pobres en consola.





ATARI 2600
Fue uno de los últimos juegos producidos para la 2600 por Atari. Consigue replicar el juego entero y parte de su jugabilidad, pero sus gráficos son realmente penosos.

ATARI 7800
Atari ProSystem recibió la mejor versión para consolas. No tiene los problemas de color de la NES y el modo a pantalla partida funciona perfectamente. El único problema es que el sonido es bastante más pobre que en la versión de Arcade y de NES.



SINCLAIR SPECTRUM
Pese a lo monocromático, esta conversión es un gran logro técnico. Contiene todo el juego, adapta muy bien la manera de jugar y a pantalla partida funciona sin problemas.

creativo de Colin. "Soy un caricaturista, probablemente porque disfruto mucho encontrando el lado divertido de todo lo que me rodea. He tenido mucha suerte porque parece que estoy haciéndome reír mientras creo algo y que esa felicidad se traspasa al producto y al final es el jugador el que también acaba sonriendo. Esta actitud sin duda también afecta a mi filosofía básica de diseño. Creo que los juegos deben ser, ante todo, divertidos. Recuerdo cuando en los días del arcade teníamos que asegurarnos de que el juego fuera lo suficientemente bueno como para que la gente quisiera volver a meter la mano en el bolsillo tras cada muerte"

El resultado final de *Xenophobe* era una aventura multijugador que introducía elementos de otros géneros como los run-and-gun, los shoot 'em ups o los juegos de exploración espacial. El jugador tenía que elegir entre unos cuantos personajes para explorar cada estación espacial como les apeteciera, y gracias a la triple pantalla partida, cada jugador podía ir a su bola sin problemas. La premisa básica tras cada uno de los niveles era la misma: deshazte de los Xenos alienígenas antes de que se termine el tiempo. Si fracasas, una secuencia de autodestrucción empezará su cuenta atrás y tendrás que escapar antes de que la nave estalle. Cada jugador tiene una cantida de vida y empieza con un arma que todo el mundo conocía como 'lanzaguisantes'. Mientras se exploraba la nave, era posible conseguir otras armas algo mejores y algunas granadas, muy útiles para limpiar las salas con mayor infestación de Xenos. Los enemigos del juego eran bastante diversos y podían evolucionar a medida que el juego iba avanzando y la dificultad aumentaba.



» [Arcade] Necesitarás usar ascensores para moverte por todas las alturas de la base.



» [Arcade] Secuencia de autodestrucción iniciada: ¡escapa mientras puedas!

La originalidad y la naturaleza diversa de *Xenophobe* se ganó muchas alabanzas en su momento. Colin quiso hacer un juego tan profundo como le fuera posible y se alegra de poder contarnos más cosas sobre sus orígenes: "Estoy pecando de viejo con esto, pero como todo amante de las aventuras de texto a lo *Zork*, parte de la diversión de todo juego de exploración está en la habilidad para descubrir y recolectar objetos que puedes usar en otra parte y de formas inesperadas. *Xenophobe* usaba un joystick *Gorf* modificado con un gatillo y dos botones que servían para múltiples cosas dependiendo de donde estuvieras, qué anduvieras haciendo y/o que hubieras recolectado previamente. A medida que los jugadores movían a sus personajes por las estaciones espaciales su barra de estado iba mostrando las diferentes cosas que podían hacer. Así que además de poder disparar un láser y lanzar una granada, algo típico de un juego arcade, este juego permitía interactuar con los entornos de un modo más sutil, pero a menudo sorprendente. Había muchas opciones disponibles para el jugador dependiendo del lugar y el momento, pero este no podía saberlo hasta que pulsara el botón de turno. Estas opciones tan simples podían afectar a la masacre alienígena, que era una idea bastante radical por entonces pero estaba convencido de que



SUS OTRAS JOYAS

RAMPAGE
SISTEMA: Arcade
AÑO: 1986

ARCH RIVALS (IMAGEN)
SISTEMA: Arcade
AÑO: 1989

GENERAL CHAOS
SISTEMA: Sega Mega Drive
AÑO: 1994



COMMODORE 64

■ Otra gran conversión en 8-bits. La versión para C64 tiene una gran banda sonora, se podía jugar a una velocidad pasmosa, incluso en el modo multijugador; y contiene todo lo que hacía que el juego de arcade de Midway fuera un clásico.





AMSTRAD CPC

■ A diferencia del perezoso port de Spectrum, Imagitec lo dio todo con esta versión a todo color para CPC. Por fortuna, tiene la fantástica música de su primo Spectrum, pero los gráficos se redibujaron por completo, y así luce de bonito, claro está.

ATARI XE

■ Este port de 8-bits de Atari es similar a la versión del 7800, algo que no sorprende puesto que lo hicieron en Blue Sky Software. Las únicas diferencias están en la paleta de colores y algún sonido mejorado.





COMMODORE AMIGA

■ La versión de Amiga de *Xenophobe* es la más parecida al arcade. Luce muy bien y se juega genial, pero lo mejor es lo bien que se escucha la banda sonora de Barry Leitchi. Pocas hay mejores en esta máquina.

ATARI ST

■ La versión de ST es muy parecida a la de Amiga. Los gráficos son casi idénticos y se juega igual. La diferencia está en la música, que tenía que ser convertida al chip YM, que no daba para tanto y sonaba peor.



añadir algunos puzles sencillos y elementos de estrategia a un shoot'em up estándar de arcade iba a resultar en un juego más atractivo."

Por desgracia, muchos de los elementos que Colin quería introducir en el juego se quedaron fuera. "Por diseño, cada objeto del juego estaba creado para poder ser usado por el jugador de un modo u otro, pero no todo se pudo implementar. Irónicamente, el juego dio tanto dinero en sus primeras semanas de testeo que la dirección decidió que ya era suficientemente bueno y el programador fue recolocado en otro proyecto de un pinball. Estaba muy decepcionado y me opuse a entrar en fase de producción, pero es difícil discutir con el dinero. Así que aunque la mayoría de los objetos que descubrías tenían algún uso, muchos de ellos estaban pensados para tener varios pero solo se implementaron a medias. Los paquetes de semillas, por ejemplo, se podían recoger, y aunque no servían de nada, se podían plantar en ciertos sitios para conseguir comida. Conceptualmente, había usos principales, secundarios y hasta terciarios para cada ítem u objeto de decoración." Estas otras características no quedarían del todo perdidas, pues al programar la adaptación para Atari Lynx, el programador Gil Colgate restauró algunas de ellas. "Hasta ese momento de mi carrera, solo había hecho ports", explica Colgate. "Quería hacer cada port mejor que el original, así que pensé que sería divertido implementar esas ideas. Era el único programador del proyecto, y no había comités de productores para negarse, así que lo hice. Con ciertas ideas de diseño, como la de usar un jetpack, necesitaba asegurarme de que había espacios verticales donde usarlos. A día de hoy, si piensas en algo como un jetpack, te toparás con que el departamento de arte no puede cambiar los niveles para usarlo y que se requiere mucha más planificación y que no hay lugar para la improvisación". Colin aprobó en en persona esto y era un gran fan del trabajo de Colgate. "El port de Lynx era estupendo y de las conversiones que mejor lucían en su día", añade Colin congratulándose.

Como ya habíamos dicho anteriormente, *Xenophobe* acabó siendo un éxito para Midway, pero quizá no es tan bien recordado como otros títulos de Colin. "Cuando se lanzó, *Xenophobe* sentó un nuevo récord en beneficios dentro de la industria del arcade, consiguiendo más dinero a la semana que el anterior récord, *Rampage*", comenta Colin con orgullo Brian, pero después añade: "Sin embargo, las ganancias descendieron dramáticamente tras varios meses. Por alguna razón, no tenía el aguante que tuvo *Rampage* en el tiempo. ¿Puede que la popularidad del juego mermara porque no dimos suficientes cosas que hacer a los jugadores? ¿O es que estos simplemente prefieren la cómoda simplicidad de la destrucción? Nunca lo sabremos." Lo que sí sabemos es que *Xenophobe* sigue siendo un juego muy interesante y único que se merece todas las alabanzas recibidas. Colin ahora dirige una compañía llamada Game Refuge que produce juegos en muchos formatos, ¿se plantearía hacer una secuela en la que pudiera implementar todas las características que no tuvo el juego original? "Me encantaría, pero por desgracia era empleado de Midway cuando desarrollé *Xenophobe*, así que no tengo los derechos del juego. Pero si todos los fans de *Xenophobe* se organizan y adquieren los derechos algún día, estaría encantado de ayudar a hacer realidad otro juego" ✱

Mil gracias a Brian Colin y Gil Colgate por compartir sus recuerdos.



» [Arcade] Las grandes pantallas de la nave te dirán el nivel de infestación Xeno.



» [Arcade] Si no liberas una de las bases de la Xenor, todo saltará por los aires.



PANTALLA FINAL



ATOMIC ROBO-KID

» UPL creó en 1989 a este peculiar robotín, cuyo aspecto de cubilete lo colocaba en las antípodas de los estilizados mechas a los que nos tenían acostumbrados los japoneses. Aunque pocos la recuerdan, la recreativa llegó a ser versionada a varios sistemas domésticos (PC-E, MD, C64, Atari ST, Amiga...). Nos quedamos sin secuela, pero no con las ganas de ver el final del port de Mega Drive.



01

» El jefazo final, una suerte de roscón de reyes biomecánico, pone en apuros a nuestro achaparrado amigo, escupiéndole toda clase de proyectiles mientras le obliga a maniobrar en apenas unos metros de espacio.



02

» Muerto el jefazo, Robo-Kid encuentra a una moza en una probeta XXXL. ¿Será la Biodroide 'Eve' por la que se ha estado batiendo el cobre todo el juego? Está visto que el equipo de ingenieros se lo curró mucho más con ella que con él.



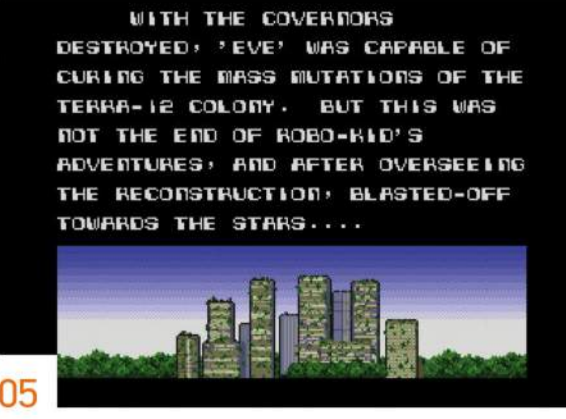
03

» El pobre Robo-Kid tiene forma de papelera, y ella en cambio parece sacada de un anuncio de champú. La rubicunda Eve despierta preguntándose si su salvador podrá pasar como equipaje de mano en el vuelo de vuelta.



04

» ¿Un robot cuadradote enamoriscado de otra forma de vida artificial llamada Eve? Sospechamos que cierto guionista de Pixar pasó demasiadas tardes con este juego durante sus años mozos. En cualquier caso, si Mickey Rooney se ligó a Ava Gardner, lo de esta pareja tampoco parece tan chirriante.



05

» 'Eve' ha logrado curar a los colonos de Terra-12, quienes se han puesto a especular rápidamente con el terreno y en tiempo récord han reconstruído New Benidorm. La civilización siempre triunfa. ¿Volvereremos a ver a Robo-Kid? Bueno, llevamos 26 años esperando. Parece que se lo toma con calma.

Suscríbete YA a retro GAMER



Opción 1:

4 números de RetroGamer, + cinta de casete ZX Spectrum Vega Solaris

¡Por fin editado en formato físico, el juego que Dinamic Software nunca publicó!

Por 25€

(gastos de envío incluidos)



Opción 2:

4 números de RetroGamer, con el 20% de descuento

Por 22€

(gastos de envío incluidos)



Puedes suscribirte directamente online en: **www.suscripciones-retrogamer.com**

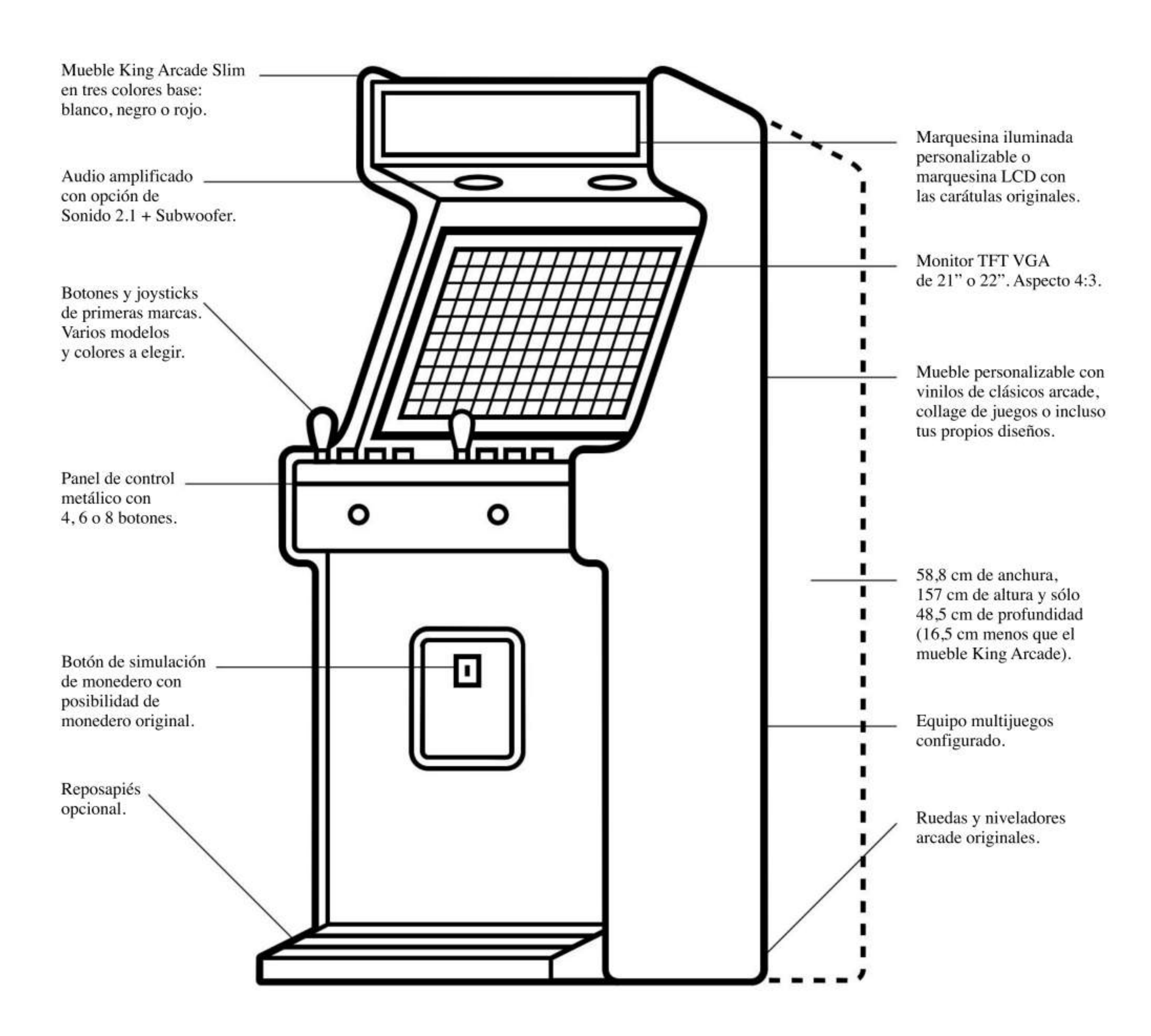
Por tel.: **902 540 777** y por e-mail **suscripcion@axelspringer.es**

*Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los juegos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si el juego elegido se agotara, nos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. P ara ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

King Arcade Slim by Factory Arcade.

Tu recreativa en casa.



Todos los clásicos arcade en una máquina recreativa personalizable.

Ahora en sólo 48,5 cm de profundidad. Disfruta de lo mismo en menos espacio.

www.factoryarcade.com

forma.co